MyComputer 4 / 2004

Pe CD: PESTE 30 FREEWARE

50 Fonturi ■ 50 Skin-uri ■ 50 Wallpapers

MyCOMPUTER

Anul II, nr.4 69.000 LEI

GRATUITĂŢI pe Internet

Preţul produselor gratuite

ACCELERATOARE WEB

Mit sau realitate?

Noul GIMP 2.0

Grafică Open-Source

Adobe PREMIERE PRO

Editare video non-liniară

Priveşte 3D STEREO

Real sau... Vireal?



MENIURI dinamice non-grafice

INSTALEAZĂ driverul potrivit

sendô X

Smartphone cu recunoaştere vocală



Serial: ISTORIA HACKINGULUI

PC-ul virtual - VMWare 4.0

Am instalat 10 sisteme de operare în Windows XP

TEST: 14 Procesoare



CeBIT 2004

FOTOREPORTAJ



CeBIT în peste 60 de imagini

BenQ



Camera digitalã BenQ DC S30
Caracteristici tehnice:

www.benq.ro

Pixeli totali	3,34 Mpixeli
Rezoluþia imaginii	2848x2136 pixeli; 2048x1536 pixeli; 1600x1200 pixels; 1280x960 pixeli
Zoom	optic 3x; digital 4x
Echivalent ISO	Auto, 100, 200, 400
Modul video	ASF format. Movie clip: 320 x 240 pixeli cu sunet
Autodeclanºare	10 secunde
Stocare	încorporat 14MB / SD card
Formatul fiºierelor	JPEG (EXIF 2.2), DCF, PIM
Alimentare	Acumulator Litiu-ion / adaptor prizã / cablu USB
LCD Monitor	1,5" Color
Greutate	180 gr. (fãrã acumulator)
Dimensiuni	98 x 63 x 40 mm



DC S30

Distracþia conteazã!



Darer SRL – www.darer.ro ● Tel/Fax : +40(259)342431, 342577 ● darer@darer.ro, sales@darer.ro
Darer Oradea: +40(259)413119 ● Darer Arad: +40(257)214400 ● Darer Timiºoara: +40(256)498501



PAG. 30

CUPRINS

My INFO

11 My Computer a fost prezent la CeBit ºi îþi prezintã în detaliu ultimele noutãþi ale acestui an

My PREZENTĂM

HARDWARE
22 sendo X smartphone
22 Vestitorii primãverii - trei camere digitale SYD
30 Priveºte 3D Stereo!
SOFTWARE
24 Gimp2.0
34 Adobe Premiere Pro
40 VMWare Workstation 4.0



pag. 20

My REPORT

INTERNET
46 Acceleratoare Web
52 Gratuitãþi pe Internet
UNDERGROUND
57 Istoria hackingului (partea a VII-a)

My TEST

HARDWARE
58 Atac masiv: 14 procesoare testate, cotate la peste 200 USD

My HANDS

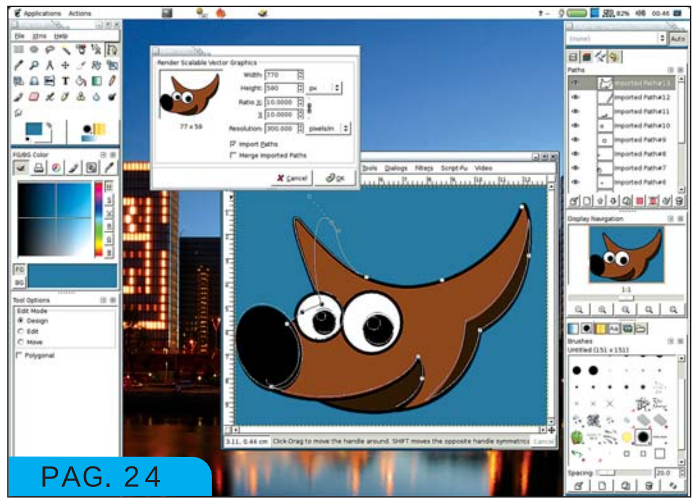
WEB DESIGN
74 Meniuri dinamice non-grafice
SOFTWARE
80 Driver potrivit pentru hardware potrivit

My RECYCLE BIN

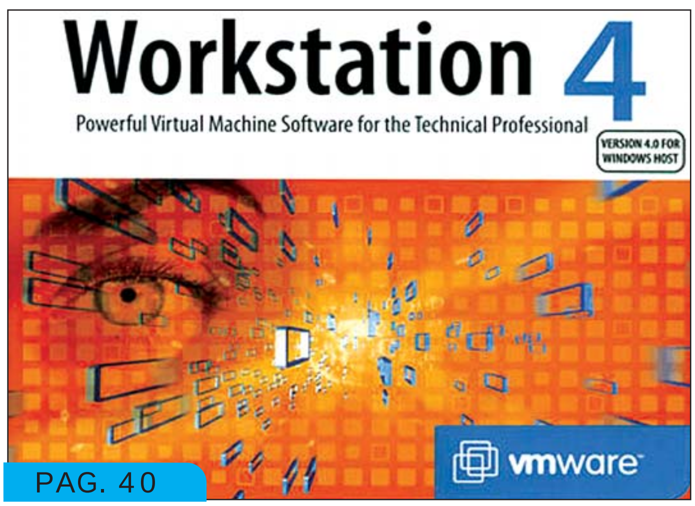
88 Partea amuzantã a IT-ului

My GAME

90 Doom 3
Avanpremierã



PAG. 24



PAG. 40



PAG. 34



My COVER DISC

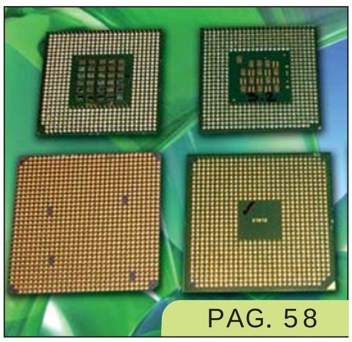
Conþinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruºi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

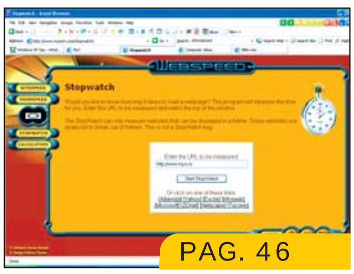
FREEWARE
Ace player v1.01
AnvilStudio
Autodesk DWF Viewer v4.1
Autodesk DWF Writer v2.0
BookMaker
Button Farm Lite v2.4
CadStd Lite v3.5.9
CallCenter v3.9.3
Callserve Internet Telephone v4.10
Comet VideoPhone v4.0
Cryptainer LE Free Encryption Software v4.1.2
Easy Gallery Generator v2.1
Easy Thumbnails v2.6
Everest v3.00
FireFly v1.3
Font Glancer v.1.2
Intellim v2.7.4
IPonline Dialer v1.0
JPGVideo v1.04.0.01
Lockspam for Outlook v1.6
LordofSearch v1.21
Meta Tag Expert v2.0
MJ Pegger v1.03
Musette v2.2.1.000
Photo2Album Free v8.16
Quick Time Alternative v1.30
Sqirlz Lite v1.0
TeamTalk v2.02
ThumbHTML v2.7.6
Web CEO Free Edition v4.2.2r13
X-Lite - Soft SIP VOIP Phone v1.01

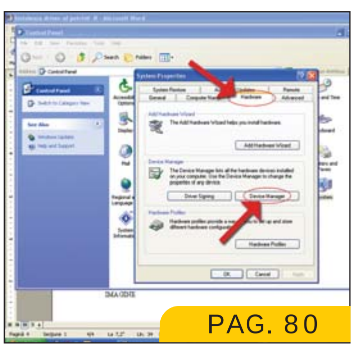
SHAREWARE
ABInvoice v2.6.1.141
Adobe Premiere Pro
NERO Burning ROM v6.3.0.3
VMware Workstation v4.5.1
WinRAR v3.30

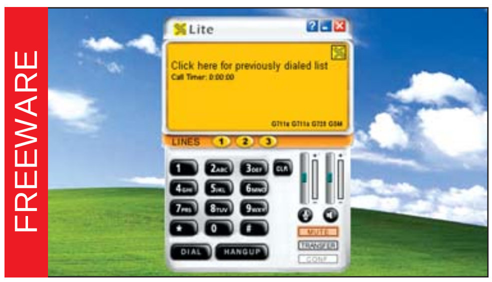
SPECIAL
Driver Video NVidia v56.64 WinXP
50 Fonturi
Norton Antivirus Update (16 martie 2004)
25 Screen Savere
50 Skinuri Winamp
Total Club Manager 2004 patch v1.2
50 Wallpapere
Driver Video Catalyst v4.3 WinXP

OPEN-SOURCE
Alliance CAD v5.0
GTK+ v1.3.0 [Windows]
Apache v2.0.48
MySQL Max v4.0.18
Perl v5.8.3
PHP v4.3.5RC3
phpMyAdmin v2.5.6
PostgreSQL v7.4.2
Python v2.3.3
RemoteSession v1.0.0
Samba v3.0.2a
The Gimp v1.2.5 [Windows]
VsFTPd v1.2.1


PAG. 58


PAG. 46

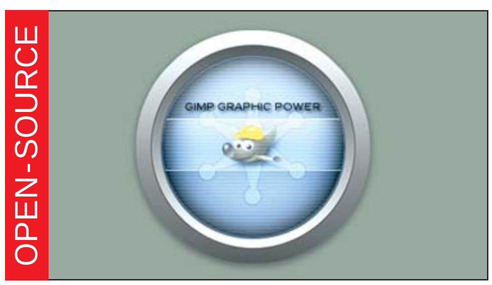

PAG. 80



X-Lite - Soft SIP VOIP Phone v1.01
Windows 9x/NT/ME/2K/XP
Utilitar care permite realizarea convorbirilor telefonice prin Internet, cu multe facilităţi, testat pe sisteme Toshiba, Dell, Compaq/HP, Audiovox, şi PocketPC.



VMWare Workstation v4.5.1-7568
Windows NT 4.0/2K/XP
VMWare este soluţia ideală pentru cei ce doresc să ruleze mai multe sisteme de operare direct din Windows. Pentru mai multe detalii vezi articolul "VMWare Workstation 4" din acest număr al revistei. Trial de 30 de zile.



The Gimp v1.2.5
Windows 9x/NT/ME/2K/XP
Program gratuit pentru editarea imaginilor (sub licenţă GPL), a cărui descriere detaliată o găsiţi în articolul din acest număr al revistei.



Wallpapere
Orice sistem de operare
O colecţie de 50 de wallpapere interesante pentru desktopul tău.

INDEX MyC

INSERENÞI DE PUBLICITATE
Infomax 9
Expotek 79
Media Agency 29
Ultra PRO Computers 21
House of Guides 39
Web Dev 20
RDS 6

INDEX EDITORIAL - FIRME
Abit 60
Adobe 15, 26, 34, 35,36, 38, 42, 55, 65, 72
Ambo Consulting 18
AMD 45, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 90
Aquanox 61
ARoBS Transilvania
Softtware 18
Asus 45, 60
ATI 80, 81, 82, 83, 87
Brinel 6
Chaintech 85
Data Invest 16
Debian 43
Flamingo 14
Fujitsu-Siemens 13
Futuremark 60
F-Secure 66
House of Guides 39
IBM 16, 45
Indaco Systems 15
Intel 35, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 68, 69, 71, 72, 73, 82, 83, 84, 90
Lindows 43, 44
Lycoris 43, 44
Macromedia 65
Magellan 13
Mandrake 40
Microsoft 54, 66, 67, 68, 81, 82
Minolta 14
Nikon 15
Norton 65
nVIDIA 19, 31, 40, 42, 45, 60, 61, 64, 65, 66, 67
Opera 49
Pentax 16
Philips 16, 18, 45
QNX 45
Red Hat 41, 43, 44
Sanyo 14
Sendo 20
Sharp 14
Siemens 17
Softwin 11
Solaris 24
Sony 13, 35
SuSE 16, 43, 44
Topex 14
Ulead 22
Ultra PRO Computers 21
UTI Systems 13
VIA 61, 85, 87
VIREAL 31, 32, 33
Xandros 43, 45
Xerox 12, 15





DIRECTOR
Gabriela Puchianu

BRAND MANAGER, REDACTOR-ªEF
Mircea Buzlea - *mircea@myc.ro*

REDACTOR-ªEF ADJUNCT
Rãzvan T. Coloja - *razvan@myc.ro*

REDACTOR HARDWARE
Dorel Puchianu jr. - *dorel@myc.ro*

REDACTOR INTERNET
Laurenþiu Bancu - *laurentiu@myc.ro*

REDACTOR GRAFICÃ
Remus Zoica - *remus@myc.ro*

REDACTOR CD-ROM
Tamás Király - *webmaster@myc.ro*

DTP & GRAFICÃ
Cristian Mada

COLABORATORI
Teodora Gavriluþ, Bogdan Burghelea, Cãlin Ioan Acu, Mircea Bãduþ

PREªEDINTE
Dorel Puchianu
puchianu@mediacontact.ro

Oradea, Str. Slatinei, nr. 6,
cod 410291, jud. Bihor
tel. 0259 – 441.523;
0259 – 441.526;
0259 – 260.459 (fax)
CP 54 OP 7
Oradea, cod 410291
contact@myc.ro

PRODUCÞIE: Dorin Onica

JURIDIC: Cosmin Tãutan

Serviciul de abonamente:
Irina Ungur
telefon: 0259 – 441.523; 441.526
abonamente@mediacontact.ro

DEP. DISTRIBUÞIE
Ovidiu Belcin, Raimond Vladu
Dorin Onica
Tel.: 0788-343.943
distributie@mediacontact.ro

PRODUCÞIE CD-ROM
MC&CD Bucureºti

PREPRESS: Complar srl

DEPARTAMENTUL MARKETING-PUBLICITATE
Rãzvan Beltechi: 0788.507.285;
r.beltechi@mediacontact.ro
Florin Turea: 0788.507.286;
f.turea@mediacontact.ro
Cristina Mocanu: 0788.507.288;
c.mocanu@mediacontact.ro
Sînziana Dem: 0788.343.942;
s.dem@mediacontact.ro

ISSN: 1583-9133

MEDIA Contact SRL
editeazã urmãtoarele publicaþii:
CD Forum, PC Games 4Fun, Andrei, Club Gama, 69, PC Erotica, CTP



Mircea Buzlea

@naliza sITuaþiei

CeBIT - ce b2b era odatã...

În luna martie, evenimentul IT cel mai important din Europa se numeşte CeBIT. Am fost şi noi la Hanovra, iar în paginile următoare din MyC vom încerca să vă prezentăm crema noutăţilor expuse - unele în premieră mondială - cu ocazia marelui eveniment. Pentru a vă prezenta o imagine de ansamblu cât mai obiectivă, am discutat cu românii care au participat ca expozanţi la CeBIT şi veţi afla, în acest număr, care sunt opiniile lor despre CeBIT 2004.

Părerea mea personală este că principalul atu al celebrului CeBIT este amploarea pe care a dobândit-o această manifestare. Gigantica expoziţie europeană de IT pune în faţa producătorilor şi vânzătorilor de IT o clientelă educată în domeniu, extrem de selectivă şi prezentă într-un număr suficient de mare pentru a constitui un eşantion statistic reprezentativ. Prezenţa vizitatorilor la CeBIT este stimulată de numeroasele manifestări, concursuri cu premii, un adevărat spectacol sub toate aspectele cuvântului. Paradoxal totuşi, numărul participanţilor - atât al expozanţilor, cât şi al vizitatorilor - la CeBIT, scade an de an, la ultimele ediţii. Majoritatea oamenilor de afaceri din domeniul IT cu care am discutat respectivul subiect pun această "degradare" pe seama faptului că CeBIT este din ce în ce mai puţin o expoziţie cu caracter de afaceri, transformându-se într-un târg pentru utilizatori finali. Gurile rele spun că interesul afacerilor IT se va "refugia", pe termen mediu şi lung, la Cannes... Desigur, părerile sunt împărţite şi veţi avea ocazia să constataţi cât de controversat este respectivul subiect.

Cu vie curiozitate aştept CERF-ul din această lună. Anul trecut mi-a făcut o impresie excelentă, iar dacă e să comparăm, proporţional vorbind, nu avem de ce să ne plângem. Sunt convins, de altfel, că integratorii şi distribuitorii din România vor face tot posibilul (ceea ce am remarcat în mod special la ediţia de anul trecut) pentru a expune şi în acest an o bună parte dintre noutăţile prezentate - cu doar câteva săptămâni în urmă - la CeBIT 2004.

Profit de acest prilej pentru a vă invita să ne vizitaţi la CERF 2004 în pavilionul 15, standul ....

Până atunci, însă, aveţi ocazia să admiraţi cele mai noi minuni ale tehnicii şi tehnologiei în paginile care urmează.

Mircea@myc.ro



15 DECEMBRIE 2003 - 31 MAI 2004
LECTIA 5.
TEHNICI EFICIENTE
IN COUNTER STRIKE
1. mișcă mouse-ul spre dreapta
2. retragere rapidă spre dreapta, țintești la cap și clic, primul oponent eliminat
3. eschivă la stânga
4. semi-întoarcere dreapta și clic, headshot, al doilea oponent eliminat
CURSURI DE AUTO-APARARE
LUNI-DUMINICA 24/24 / DIVERSE ARME / CEI MAI BUNI VOR FI PREMIATI / ACUM LINK MANIA DA PREMII !
Dacă pierzi timpul jucând Counter Strike sau Pac Man, câștigă-l pe Link Mania. Participă și tu, ziua sau noaptea, iarna sau primăvara, la concursul care strânge cei mai buni concurenți de jocuri online din România. Concursul Link Mania are loc între 15 decembrie 2003 și 31 mai 2004 iar premiile sunt pe măsură: computere performante, jocuri originale, playere mp3, șepci și tricouri Link Mania.
Pentru mai multe detalii:
www.linkmania.ro
LINK mania
rds.LINK

MyCâºtigã!

Trust

Transformã-þi monitorul în televizor:
îþi oferim ca premiu un TUNER TV extern

Pentru a intra în cursa câºtigãtorilor, trebuie sã rãspunzi corect la întrebarea concursului (nu uita sã completezi ºi datele tale personale de pe formularul din partea de jos a paginii), iar apoi sã trimiþi formularul pe adresa redacþiei pentru a participa la extragerea câºtigãtorului, care va fi anunþat pe situl revistei - www.myc.ro.





Valoare: 90 €

ÎNTREBARE (MyC4/2004):
Care este standardul de televiziune color în România?

MyC4 2004 **RÃSPUNS:** Standardul de televiziune color în România este ____________.

Concurs 2 în 1: Rãspunde la întrebãrile de mai jos pentru a participa ºi la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaþiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr.4 / aprilie 2004

1. Cum consideri acest numãr al revistei **MyC**?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulþumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaþa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) þi-au plãcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) þi-au displãcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera sã citeºti mai des în **MyC**?
____

6. Ce ai dori sã mai conþinã CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpãrat **MyC**?
____

8. Se gãseºte **MyC** la chioºcul tãu preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puþine exemplare ☐

8. Softul tãu preferat
____

9. Ce rubricã ai mai dori sã conþinã **MyC**?
____

10. Cât eºti dispus(ã) sã plãteºti pentru un program full version original care sã nu depãºeascã dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista **MyC**?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioºcuri de presã ☐ Prieteni, cunoºtinþe ☐

12. Sistemul tãu are urmãtoarea configuraþie:
____

13. În urmãtoarele 6-12 luni doreºti sã îþi upgradezi sistemul sau sã-þi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eºti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ºtirile zilnice de pe **www.myc.ro**:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaþii despre situl **www.myc.ro**:
____
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____
____

17. Propunerea ta pentru **Top MyC** (cel mai bun articol din acest numãr):
____

Nume/Prenumele: ____________
Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____
Bl.___Ap.___Cod stradal:____ ___Telefon/Mobil: ____ ________ Data/luna/anul naºterii: ___/___/___
E-mail ________ ____ ______ Nr. membrilor familiei: _____Venit/lunã__ ________
Studii________________ Mi-ar place sã fiu abonat la revista * ______________

*MyCOMPUTER PC Games CD PC alpha ANDREI

CÂªTIGÃTORUL CHESTIONARULUI din MyC nr.2/2004 este CÎRÞÂNÃ CONSTANTIN din Craiova, jud.Dolj, care primeºte astfel un abonament pe 3 luni la revista **My COMPUTER**.
Vrei sã fii ºi tu câºtigãtor?

MyCOMPUTER ABONAMENT

Numele / prenumele / instituþia de învãþãmânt / societatea comercialã

____

Adresa: Localitatea ________________________ str. _________________________ nr. _____

Tel:. ____________________ e-mail: _________________________ Data: ________________

Trimiteþi acest talon pe adresa redacþiei **My COMPUTER**:

Str. Slatinei, nr. 6, cod 410291, Oradea, jud. Bihor.

Semnãtura _____________________

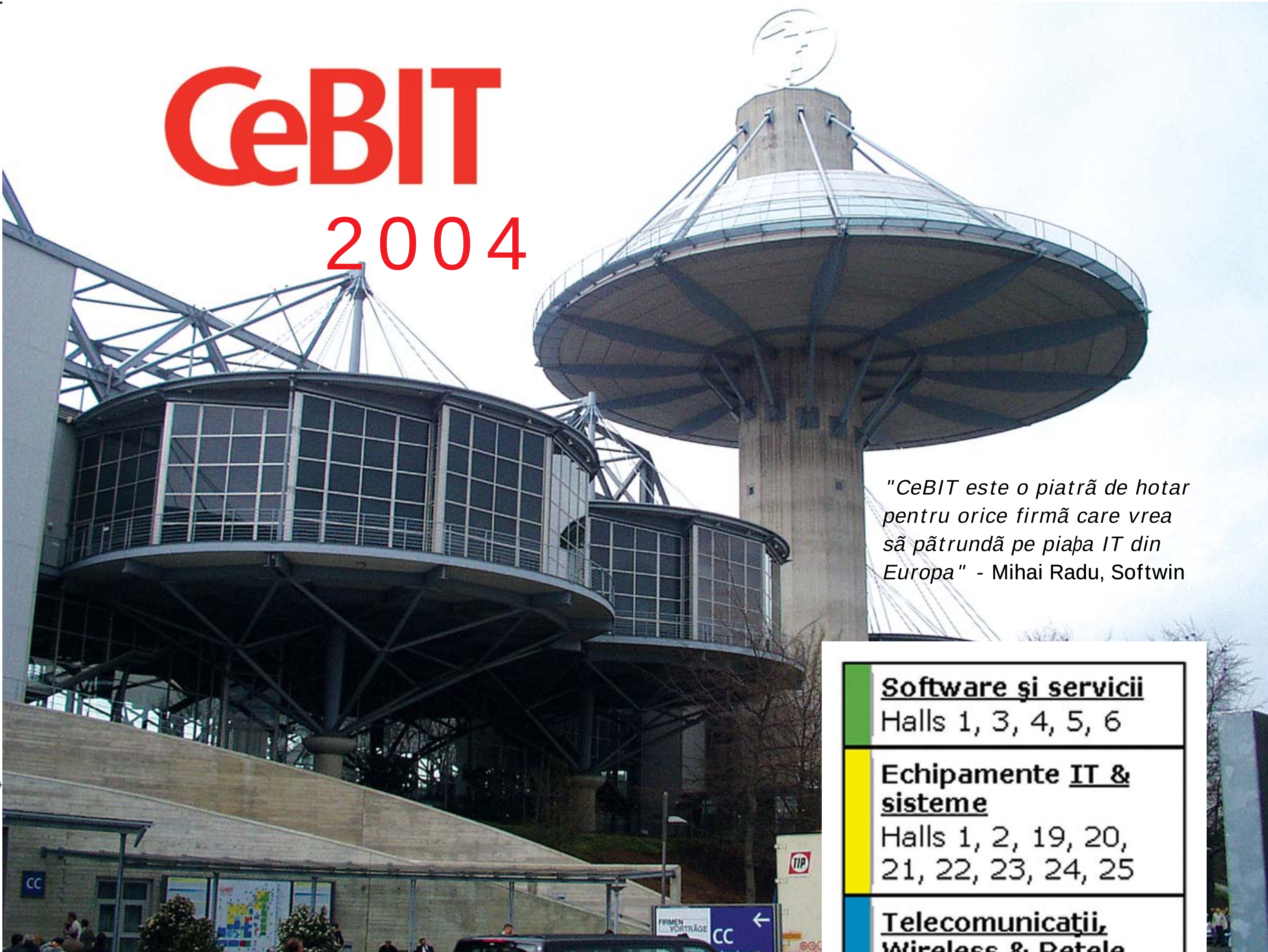
Doresc sã mã abonez pe o perioadã de:

❑ 3 luni - 149.000 lei ❑ 6 luni - 289.000 lei ❑ 12 luni - 589.000 lei

Preþul abonamentului, în sumã de ______________________, l-am achitat cu mandat nr._____________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite ºi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

CeBIT 2004



"CeBIT este o piatrã de hotar pentru orice firmã care vrea sã pãtrundã pe piaþa IT din Europa" - Mihai Radu, Softwin

Software şi servicii
Halls 1, 3, 4, 5, 6

Echipamente IT & sisteme
Halls 1, 2, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25

Telecomunicaţii, Wireless & Reţele
Halls 12, 13, 14, 15, 16, 25, 26, 27, Pavilions P32 - 36, Opean-air Site

Resurse umane
Hall 7

Securitate, tehnologia cardurilor, captura automată a datelor
Hall 17

Tehnologii bancare & servicii financiare
Hall 18

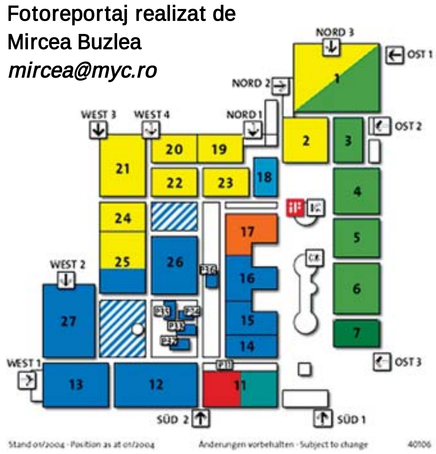
Parcul viitorului
Hall 11

Primul lucru care îţi vine în minte la primul contact cu CeBIT este cea mai pură senzaţie de imensitate. Cât vezi cu ochii, hale de expoziţie printre care forfoteşte o mare de oameni. Oameni de afaceri, profesionişti, sau pur şi simplu pasionaţi de IT, din toate părţile lumii... Printre cele mai surprinzătoare apariţii pe care am avut ocazia să le remarc, au fost un număr impresionant de tineri, în costume negre ultraelegante, care treceau în viteză pe... trotinete! Aveam să aflu în scurt timp că nu e câtuşi de puţin un lucru neobişnuit, în companiile occidentale, să te deplasezi între birouri pe role, pe trotinetă, sau chiar cu...minibiciclete.

Revenind însă la subiect, am folosit prilejul creat de prezenţa unor firme româneşti de prestigiu, în calitate de expozanţi, pentru a le cere reprezentanţilor acestora părerea despre CeBIT 2004. De asemenea, le-am cerut acestor oameni de afaceri să îşi exprime opinia în legătură cu afirmaţia că CeBIT, eveniment de marcă în lumea afacerilor IT, tinde să devină o expoziţie destinată publicului larg, adică utilizatorilor finali. Aşa cum mă aşteptam, de altfel, părerile sunt împărţite.

În continuare, vă urez... vizitare plăcută, alături de MyC!

Fotoreportaj realizat de
Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Softwin

(Hala 6, stand F08)

Mihai Radu

Cord. Relaţii Publice



„Ediţia 2004 este, în opinia mea, mult mai bună decât ediţiile anterioare. Târgul este plin, mai plin ca niciodată în ultimii ani, şi este remarcabil că sunt mai mulţi vizitatori decât la ediţia din anul trecut. Succesul standului nostru este asigurat şi de faptul că a fost organizat împreună cu filiala noastră din Germania. S-au pus bazele unor contracte destul de numeroase în Europa şi Asia. Mai ales în prima zi pot să vă spun că am văzut extrem de multe costume negre, cred că s-au desfăşurat numeroase întâlniri de afaceri şi sunt convins că o parte importantă dintre cei care au venit la CeBIT sunt oameni de afaceri. Dacă e să judecăm după ceea ce am văzut noi, din contractele încheiate, opinia conform căreia CeBIT s-ar fi transformat într-un târg pentru end-useri nu este tocmai reală. Mai mult ca sigur vom participa şi la ediţiile viitoare, pentru că CeBIT este o piatră de hotar pentru orice firmă care vrea să pătrundă pe piaţa IT din Europa."





De ce numai ºoricei - ºi alte animãluþe fac la fel de bine... clic!



Acvariu in monitor- ba nu, pe monitor!



Aºa se executã calibrarea ecranului tactil



Antenele WiFi au intrat la apã - la propriu ºi la figurat



Copiatoare de ultimã orã de la Xerox



Camere digitale de toate culorile ºi mãrimile



Cine zice cã designul computerizat te face sã-þi ieºi din mânã?



Camere mici cu performanþe mari



Carcase pentru gameri



Carcasele ce vor trona in magazinele europene de calculatoare



Cu robotul, la plimbare



Cu Magellan nu te rãtãce°ti niciodatã



Datoritã în bunã parte pãlãriilor ro°ii - era greu sã nu remarci prezenþa Linux



Discuri magneto-optice de capacitãþi impresionante - de la Sony



DVD playerele portabile sunt ultima modã in lumea cinefililor



Drive-test pe noul tablet PC Fujitsu-Siemens

UTI Systems

(Hala 17, stand D20)

Costin Burdun

ªeful departamentului de securitatea informaþiilor



„Această ediţie CeBIT este una de anvergură şi mă refer în special la produsele de securitate informatică, ce prezintă principalul target al nostru, pentru care de fapt suntem prezenţi aici. CeBIT 2004 este un pas înainte pentru noi, deoarece anul trecut am fost doar în calitate de vizitatori, iar în acest an participăm ca expozanţi.

Nu am remarcat o diluţie a caracterului b2b în acest domeniu al securităţii datelor, întrucât end userii ne-au abordat mai puţin, iar aceasta dovedeşte tocmai faptul că, în zona noastră de acţiune, interesul principal vine din partea potenţialilor parteneri de afaceri.

Avem dezvoltatori buni, un know-how pe care l-am acumulat destul de rapid, iar piaţa dovedeşte că suntem lideri în acest domeniu."



Flamingo International

(Hala 19, stand B03)

Alexandru Smaranda

Manager de produs



„Participarea la CeBIT 2004 a însemnat pentru Flamingo prezentarea noii game de produse HDTV şi monitoare LCD. Alături de acestea, mai sunt prezentate o largă paletă de soluţii Home-cinema. Momentan, Flamingo este cel mai mare integrator de sisteme din SE Europei, cu o capacitate de producţie de 300.000 de sisteme pe an. Cel mai mult au atras atenţia vizitatorilor LCDTV-urile, un produs care are - putem spune cu deplină încredere, deja - viitorul în faţă."

Topex

(Hala 27, stand E58)

Gabriel Ionescu

Director General Adjunct

„Cu ocazia acestei ediţii CeBIT, putem remarca o migrare a telecomunicaţiilor spre partea de RF, WiFi, WLAN, fapt ce se remarcă şi în domeniul telefoniei, unde partea de switching clasic (centrale telefonice, cum le ştiam pe vremuri) - evoluează spre VoIP.

În partea de IT, expozanţii se adresează end-userilor, însă partea de telecomunicaţii se adresează partenerilor de afaceri. Marea majoritate a produselor noastre se adresează pieţei vestice, prin urmare participarea la ediţiile viitoare ale CeBIT constituie un deziderat pentru firma noastră."

TOPEX



Flash drive-uri si mp3 playere pentru toate gusturile



Fujitsu Siemens a construit un stand futurist, în asortament cu produsele expuse



La ce sã mai investeºti ºi în aerul condiþionat - nu închizi carcasa, ºi eºti rezolvat!



Huburi USB într-o largã varietate de culori



Joacã-te in aer liber - însã pe Playstation



Mic, dar bine dotat



Minolta a prezentat un centru de copiere impresionant, nu doar prin dimensiuni ci ºi prin calitate



Mini-cazinoul din standul Sanyo a constituit un punct de atracþie



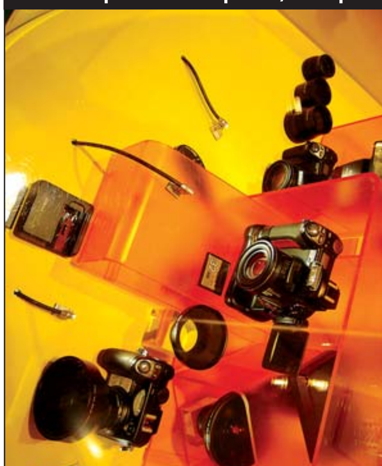
Noul smartphone Sharp numai clãtite nu face... sau nu am gãsit funcþia în meniu!



Nici computer fãrã prizã, nici prizã fãrã computer



Noi soluþii de la Adobe, pentru profesioniºti



Noile camere digitale ºi accesorii Nikon



Nu e nevoie sã aibã cap, pentru a fi inteligent



Numeroase gadgeturi din Orientul Îndepãrtat



Orice departament eficient are nevoie ºi de un server de imprimare - Xerox are soluþia.



Pentru soluþii mobile inteligente, periferice pe mãsurã!

Indaco Systems

(Hala 4, stand C77)

Ovidiu Iane,

asociat



„Din câte am văzut, faţă de anul trecut se simte o oarecare ameliorare a calităţii vizitatorilor. În acest an sunt mai mulţi vizitatori în interes de afaceri, mai ales în găsirea unor parteneri din alte ţări. Este pe undeva adevărat că CeBIT a devenit o expoziţie pentru end-useri, datorită numărului foarte mare de expozanţi care aduc produse end-user, tot mai puţini fiind cei care caută să construiască un parteneriat cu alte firme, şi aici mă refer la expozanţi, nu la vizitatori. Suntem la a doua participare la CeBIT, bătaia este pe termen mai lung, parteneriatele nu se încheie la o singură ediţie. Sunt firme care ne-au văzut anul trecut, dar nu ne-au abordat atunci; însă văzând că am fost prezenţi şi în acest an, au venit să afle cu ce ne ocupăm şi cum să desfăşurăm o afacere împreună."



Net Brinel

(Hala 3, stand B15)

Marcel Borodi

asociat



„Din nou o ediţie de succes, poate o regăsire după anii de criză, mai ales în urma evenimentelor din 11 septembrie. [...] La amploarea CeBIT-ului, ar fi greu să rămână doar b2b, dar încetul cu încetul se creează nişte insule în cadrul CeBIT care sunt exclusiv b2b. Cred că în acest fel se poate izola latura afacerilor de latura consumatorilor finali - care are, totuşi, rolul ei în educarea viitorului client. Din punctul nostru de vedere, orientarea spre piaţa internă este mult mai mare decât pe piaţa externă, dar a nu fi prezent la un eveniment de anvergura CeBIT-ului te face să pierzi contactul cu realitatea, deci credem că vom fi prezenţi şi la ediţiile viitoare."

Data Invest

(Hala 3, stand B15)

Iulian Băsu

Director Comercial



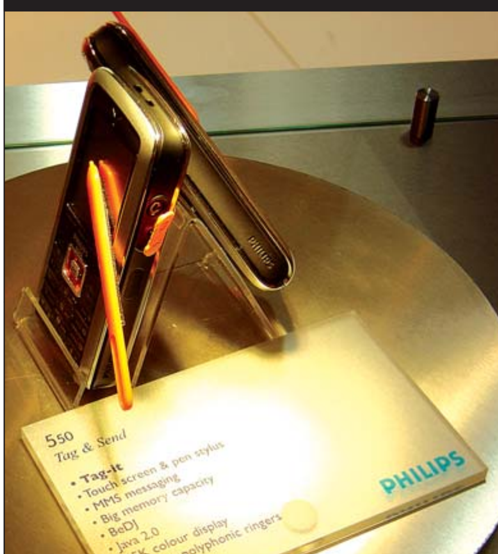
„Tendinţa este de scădere a numărului de participanţi, nu mi s-a mai părut un show ca anii trecuţi. E greu să decidem deocamdată dacă CeBIT va deveni o expoziţie pentru end-useri... şi CERF-ul din România a cam copiat CeBIT şi s-a dovedit a fi un târg dedicat end-userilor. Pe de altă parte, în peisajul IT românesc se impune tot mai mult Binary care este un târg de afaceri, pentru profesionişti. Am auzit chiar zvonuri conform cărora, la anul, CeBIT va avea ediţii diferite software şi hardware."



Pentax a gãzduit chiar în stand o emisiune Playboy



Perifericele si software-ul pentru Mac au facut, ca de obicei, senzaþie



Philips - Let's do things...mobile!



Pinguinul de la SuSE Linux, în standul IBM - cu siguranþã o colaborare fructuoasã



Prezenþa inscriptoarelor DVD este obligatorie într-un sistem ultimul rãcnet



Pinguinul Linux - pe tejghea sau sub tejghea



Proiecþia pe sufrafeþe plane e deja perimatã - iatã un ecran de proiecþie emisferic



Profesioni°tii fotografi au avut de unde alege



Realitatea virtualã rãmâne în centrul atenþiei



Recentul smartphone de la Siemens are o ergonomie controversatã



Simulãri cu o camerã video cu rezoluþia de, atenþie, 11 mpixeli!

Ambo Consulting

(Hala 3, stand B15)

Boton Boer

Director de vânzări



„E un eveniment destul de mare, cu foarte mulţi participanţi. Am avut întâlniri fructuoase în urma cărora s-au încheiat contracte cu firme din Germania şi Austria, deci am o părere în general bună despre CeBIT 2004. Cu siguranţă vom participa şi la viitoarele ediţii.

Ediţia din acest an mi se pare mai restrânsă, şi firmele sunt mai puţine şi vizitatorii ceva mai puţini, dar rămâne un eveniment foarte important. Sunt aici mulţi care vin doar ca să colecteze pliante sau obiecte promoţionale, dar vin şi firme interesate să contacteze potenţiali parteneri de afaceri."

ARoBS Transilvania Software

(Hala 3, stand B15)

Voicu Oprean

Director General



„CeBit 2004, faţă de ediţia de anul trecut şi cea de acum 2 ani pare să însemne o reabilitare. Se ajunge iarăşi la o anumită stabilitate pe piaţa IT, iar interesul pentru soluţiile noastre este în continuare crescut, poate chiar mai mare decât speram.

Târgul este într-adevăr de end-useri, mai ales pe partea de hardware şi de telefonie mobilă, dar nu la fel se întâmplă în partea de software - sunt totuşi 5 hale imense, deci oportunităţi de bussiness există şi vor mai exista şi de acum înainte. Participarea noastră la ediţiile viitoare va depinde doar de evoluţia pieţei."



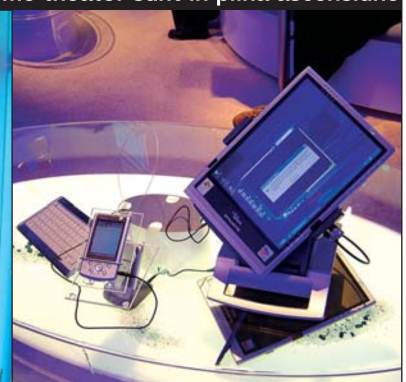
Renumiţii producători de carduri de memorie au fost la înălţime



Sistemele de tip Home theater sunt in plină ascensiune



Soluţii multimedia pentru acasă de la Philips



Soluţii mobile la îndemâna oricui - cel puţin pe durata expoziţiei



Soluţii multimedia pentru toate gusturile



Soluþii profesionale de videoproiecþie



Sony - o lume minunatã, plinã de jucãrii, nu doar pentru copii



Telecomanda viitorului



Standul nVidia a avut un aflux de vizitatori demn de... invidiat



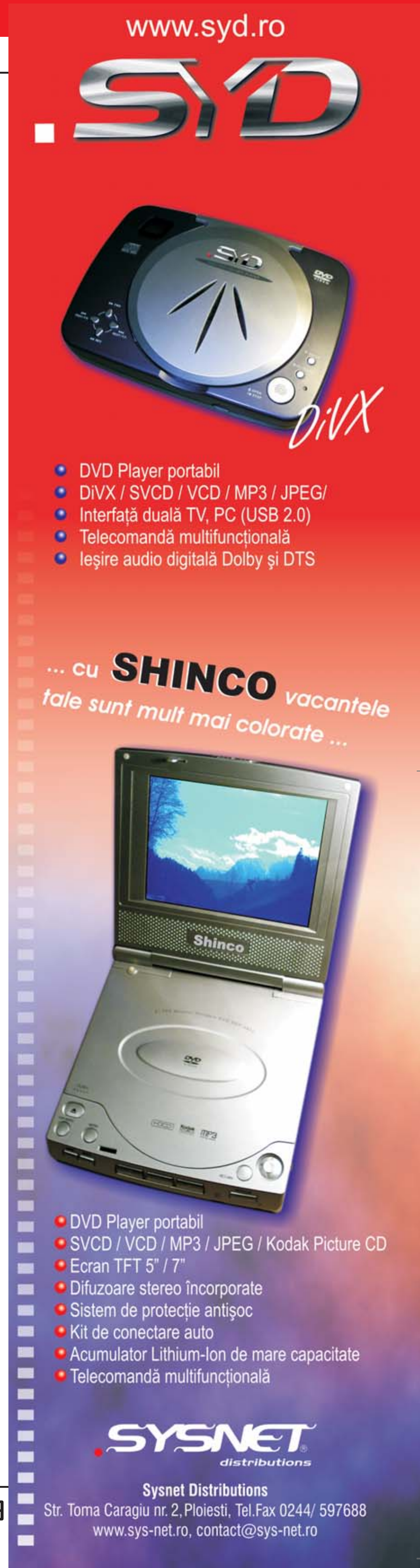
Transparenþa soluþiilor de stocare - la propriu, cu ajutorul carcasei din plexiglas special



Tradiþia sunetului de calitate, acum la purtãtor



Subansamblele pentru integratori au fost alãturi de produsele end-user



sendo X smartphone



În hala 26, standul C60 am putut găsi noul smartphone al companiei Sendo, şi anume Sendo X. Cântărind doar 120 grame, smartphone-ul are un display TFT (176x220 pixeli) care suportă 65.536 de culori. Aparatul are încorporată o cameră digitală cu zoom 4x, şi este capabil să înregistreze până la 30 de minute de secvenţe audio sau video.

Engine-ul GraphiX integrat asigură un playback "fin" pentru cele mai cunoscute formate video, iar palyer-ul RealOne suportă H.263, MPEG 4 şi formate RealVideo, permiţând utilizatorilor să vizioneze filme sau videoclipuri.

Sendo X este primul telefon cu VST (Voice Signal Technologies) care a fost lansat în Europa. Această opţiune le va permite utilizatorilor să contacteze o persoană din lista de adrese prin simpla apelare vocală, nemaifiind nevoie de un "antrenament" special pentru realizarea acestei operaţii.

Specificaţii

Tri-Band EGSM 900, 1800 şi 1900, "auto switching" între benzi
GPRS Class 8 (4+1)
Sistem de operare Symbian OS / Series 60 cu îmbunătăţiri Sendo
Dimensiuni: 110.5mm x 48.5mm x 22.8mm
Greutate/Volum: 120g/108cc
Durata bateriei • standby: până la 170 ore • vorbit: până la 7 ore
Capacitatea bateriei: Lithium Polymer 1050 mAh
Antenă: - integrată
Display TFT 176x220 pixeli, 65.536 culori
Cameră digitală (zoom 4x) integrată, MP3 player
Suport multimedia: AMR, WAV, MIDI, SP-MIDI, XMF, Real, SMF etc.
Suport Bluethooth, Infraroşu, USB
SMS, NSM, MMS, video MMS, e-mail (IMAP, POP3 şi SMTP)
Memorie flash 64 MB
Sistem de recunoaştere a vocii
Extensie memorie MMC/SD
Preţ 600-800 USD (în funcţie de acecsorii)





Ultra PRO Computers

O alegere pentru oameni dinamici

Unul din cei mai importanţi distribuitori de calculatoare şi componente IT de pe piaţa românească, a cărui prezenţă se extinde de la o săptămână la alta este Ultra PRO Computers. Îl găsiţi în 20 oraşe, în care sunt deschise 35 de magazine ce poarta brand-ul Ultra PRO, dar mai urmează alte 15 până la sfârşitul anului, conform declaraţiilor oficiale de presă.

Indiferent de locaţie, fie în Bucureşti, fie în restul ţării, magazinele Ultra PRO Computers se identifică vizual, sunt aranjate după un standard propriu, purtând amprenta unui design unitar. Şi arhitectura nu e totul. Găsiţi în aceste magazine o varietate largă de produse, menite să acopere



cerinţele tuturor categoriilor de utilizatori. Dacă utilizatorii din mediile profesionale pun preţ pe productivitate şi fiabiliate, utilizatorii de acasă caută un computer sau un upgrade care să le permită atât activităţi recreative, cât şi rezolvarea unor probleme de la serviciu sau de la şcoală. Pentru aplicaţii office sau pentru cele mai noi jocuri apărute pe piaţă, Ultra PRO Computers oferă o platformă hardware corespunzătoare, capabilă să răspundă optim cerinţelor.

În magazinele Ultra PRO Computers este posibilă achiziţionarea rapidă a unui calculator deja asamblat şi configurat, aflat în oferta promoţională a companiei, sau personalizarea configuraţiei în funcţie de dorinţele clientului. În general, cumpărarea unui calculator customizat durează 2-3 zile, dar de multe ori este posibilă ridicarea sistemului imediat, având în vedere stocurile de componente menţinute la nivel suficient de înalt.

Sub brand-ul Ultra PRO găsiţi atât sisteme pentru activităţi de birou, obişnuite, cât şi sisteme avansate, dedicate performanţei maxime - ca putere de calcul, procesare grafică şi fiabilitate în reţea. Dacă aveţi experienţă în domeniul IT, achiziţionarea unui computer nu vă pune mari probleme în ceea ce priveşte alegerea componentelor. Dar dacă nu prea aveţi cunoştinţe în acest domeniu, sfatul agenţilor de vânzări va fi extrem de util, aceştia ghidându-vă în realizarea configuraţiei în funcţie de necesităţile dumneavoastră şi de cheltuielile pe care sunteţi dispuşi să le faceţi.

Indiferent dacă sistemul este gata imediat sau peste câteva zile, vi se face proba de bună funcţionare şi chiar sunteţi îndrumaţi în utilizarea lui. Departamentul tehnic este alcătuit din profesionişti, capabili să vă asigure suport şi consultanţă în utilizarea sis-



temelor Ultra PRO şi în rezolvarea oricăror probleme cu care vă confruntaţi.

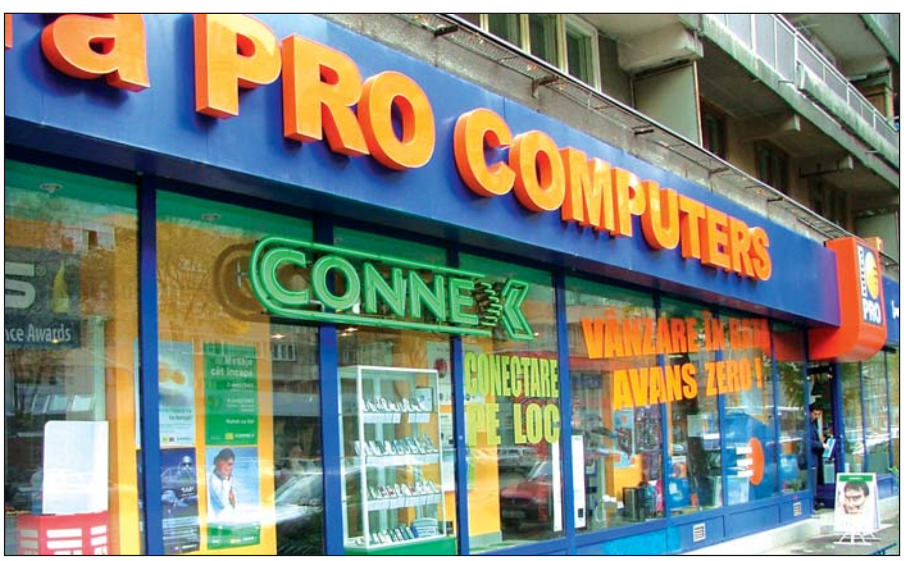
Urmând tendinţa actuală, de achiziţionare a bunurilor de folosinţă îndelungată prin credite, Ultra PRO Computers pune la dispoziţia clienţilor săi un sistem de rate foarte avantajos, în care nu este necesară prezenţa unui girant sau achitarea unui avans. Agenţii de credite ai companiei se ocupă de asemenea de toate formalităţile cu banca, clientul intrând imediat în posesia sistemului.

Se urmăreşte astfel oferirea de servicii complete tuturor categoriilor de clienţi ai companiei.

În spiritul acestei idei, situl **www.ultra-pro.ro** a fost transformat într-un magazin virtual de pe care pot fi achiziţionate peste 3500 de produse cu livrare la domiciliu prin curierat rapid, minimizând astfel costurile cumpărătorului.

Dacă încă n-au ajuns în oraşul dumneavoastră, până la sfârşitul anului există mari şanse să-i vedeţi...

MyCOMPUTER





VESTITORII PRIMĂVERII

Trei camere digitale SYD au trecut prin testul naturii

Interesul tot mai accentuat pentru camerele digitale a favorizat apariţia pe această piaţă - până nu demult monopolizată de "monştrii sacri" ai tehnicii fotografice - a unor producători mai puţin cunoscuţi, care totuşi integrează caracteristici avansate în aparate fotografice digitale care pot fi achiziţionate la preţuri acceptabile.

Aparatele prezentate în continuare dispun de caracteristici devenite deja standard în fotografia digitală, cum sunt posibilitatea de reducere a efectului de ochi roşii la folosirea bliţului, zoom digital cu progresie continuă şi recunoaştere automată de către sistemul de operare a suportului de stocare. Aplicaţiile software incluse în pachet (Ulead PhotoExplorer 7.0 SE Platinum - pentru Windows şi PhotoExplorer 2 - pentru Mac) satisfac, cu siguranţă, pretenţiile de procesare a imaginilor a oricărui fotograf amator.

Primind cele trei aparate la redacţie, am decis că cea mai adecvată metodă de testare a caracteristicilor acestor camere digitale ar fi "scoaterea" lor la o mică plimbare în natură. Am considerat semnificativ, pentru fotografiile de primăvară, realizarea unor clişee macrofotografice (în lumină naturală), pentru verificarea clarităţii obiectivului, precum şi fotografierea unui peisaj de pădure, pentru a determina acurateţea cromatică, inclusiv redarea zonelor alternative de lumină şi umbră.

Întrucât camerele prezentate aici sunt destinate amatorilor, toate fotografiile au fost realizate cu setări automate ale timpului de expunere, precum şi ale temperaturii de alb, respectiv sensibilităţii.

În fine, iată cum a decurs... testul primăverii! ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



Fotografii realizate de: Narcisa Buzlea, Mircea Buzlea







SYD DSC-3900 C

Designul compact, cu o uşoară alură retro, aminteşte de aparatele de fotografiat din anii '80. Finisajul carcasei, cu inserţie metalică, este de bună calitate. Aparatul este ideal pentru a fi transportat în buzunar, având dimensiuni reduse (94x66x41 mm), şi cântărind doar 140 g.

Meniul este ergonomic, oferind o caracteristică inedită: DSC-3900C este prima cameră digitală cu meniul integral în limba română. Focalizarea se realizează manual, în trei trepte: macro (0,2-0,8 m), portret (0,8-1,3 m) şi normal (de la 1,3 m la infinit).

Claritatea fotografiilor este remarcabilă, chiar şi în modul macro.

Aparatul dispune de zoom digital 4x, utilizabil atât în modul foto cât şi pentru captură video. Memoria integrată este de numai 8 MB, dar poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor SD. DSC-3900C este alegerea ideală pentru ieşirile în aer liber sau pentru imortalizarea "chefurilor" într-un cerc de prieteni, iar raportul calitate-preţ o recomandă cu brio.

CONTACT: **www.syd.ro**
PREÞ: 169 USD

DETALII SYD DSC-3900 C

Pixelii efectivi	1.92
Pixelii totali	2.1
Distanţa focală	5.6
Luminozitatea	3.5 / 8.0
Zoom digital	Mod captură: 4x (continuu)
	Mod Play: 4x (continuu)
Display LCD	1.6" color TFT LCD
Focalizare	Focalizare fixă cu ajustare manuală în trei paşi: macro: 0.2 m, portret: 0.8 - 1.3 m, normal: 1.3 m la infinit
Echivalent ISO	auto (100 / 400)
Temp. de alb	auto / lumină de zi / fluorescent / bec / apus de soare
Clip Video:	320x240 26 cadre pe secundă;
	10 - 30 secunde (10 secunde / pas) sau manual
Autodeclanşare	10 secunde cu indicator cu led
Mediul de stocare:	Memorie integrată 8 MB; suportă card SecureDigital
Format fişier:	JPEG EXIF , DCF, DPOF; AVI
Mărimea imaginii:	2272x1704 interpolat; 1600x1200; 1280x960; 640x480







SYD DSC-4000 OC

DSC-4000CO este singurul dintre cele trei aparate prezentate aici care oferă un obiectiv cu zoom optic (3x). Ca urmare, grosimea carcasei e ceva mai mare, însă a fost bine disimulată prin formele rotunjite, care formează un design futurist, printr-o combinaţie reuşită de argintiu şi negru.

Obiectivul s-a comportat excelent în modul macro, după cum se poate remarca şi din fotografiile prezentate.

Rezoluţia nativă de 3,1 MP a senzorului CCD reuşeşte să "umple" rapid, cu fotografii de bună calitate, memoria integrată de 16 MB, astfel încât slotul SD oferit de producător va fi, cu siguranţă, apreciat de către utilizatori.

Latenţa de preluare a imaginii se încadrează în limite cel puţin acceptabile pentru clasa din care face parte, astfel încât nu vei avea probleme nici chiar la fotografierea animalelor în plină mişcare, ceea ce constituie o piatră de încercare pentru majoritatea camerelor digitale de pe piaţă.

CONTACT: **www.syd.ro**
PREÞ: 255 USD

DETALII SYD DSC-4000 OC

Pixelii efectivi	3.14
Pixelii totali	3.3
Distanţa focală	5.1
Luminozitatea	2.9 / 8.0
Zoom digital	Mod captură: 4x (continuu); Mod Play: 4x (continuu)
Display LCD	1.6" color TFT LCD (80 K pixeli)
Focalizare	Focalizare automată; macro: 0.2 m, portret: 0.8 - 1.3 m, normal: 1.4 m la infinit
Echivalent ISO	auto (100 / 200)
Temp. de alb	auto / lumină de zi / fluorescent / bec / apus de soare
Clip Video:	320x240 cu audio; 10 - 30 secunde (10 secunde / pas) sau manual
Autodeclanşare	10 secunde cu indicator cu led
Mediul de stocare	Memorie integrată 16 MB; suportă card SecureDigital
Format fişier	JPEG(DCF), DPOF; AVI cu sunet
Mărimea imaginii	2272x1704 interpolat; 2048x1536; 1600x1200; 1280x960







SYD DSC-5000 C

Acest model este o apariţie elegantă, cu un design atrăgător, în care predomină culoarea argintie într-o combinaţie de matlucios realizată prin combinarea elementelor din plastic cu cele metalice. Camera încape uşor într-un buzunar, având greutatea de numai 140 g - la fel ca sora sa mai mică - DSC-3900C.

Chiar dacă nu dispune de zoom optic, obiectivul oferă bune caracteristici, printre care se numără cea mai bună luminozitate dintre cele trei aparate prezentate aici (F 2,9).

Senzorul CCD are o rezoluţie nativă de 3,1 Mpixeli, însă imaginile interpolate până la 5 Mpixeli, îşi păstrează totuşi calitatea.

Zoom-ul digital de 4x se va dovedi util pentru o încadrare mai eficientă a subiectului fotografiat, în special în scenele dinamice, unde apropierea de subiect ar însemna pierderea momentului de maxim interes.

Memoria integrată este de 16 MB, dar poate fi extinsă prin folosirea cardurilor SD.

CONTACT: **www.syd.ro**
PREÞ: 199 USD

DETALII SYD DSC-5000 C

Pixelii efectivi	3.14
Pixelii totali	3.3
Distanţa focală	5.1
Luminozitatea	2.9 / 8.0
Zoom digital	Mod captură:4x (continuu); Mod Play: 4x (continuu)
Display LCD	1.6" color TFT LCD (80 K pixeli)
Focalizare	Focalizare fixă cu ajustare manuală in doi paşi; macro: 0.2 m, normal: 0.8 m la infinit
Echivalent ISO	auto (100 / 200)
Temp. de alb	auto / lumină de zi / fluorescent / bec / apus de soare
Clip Video:	320x240 cu audio; 10 - 30 secunde (10 secunde / pas) sau manual
Autodeclanşare	10 secunde cu indicator cu led
Mediul de stocare	Memorie integrată 16 MB; suportă card SecureDigital
Format fişier	JPEG EXIF, DCF, DPOF; AVI cu sunet
Mărimea imaginii	2560x1920 interpolat; 2048x1536; 1600x1200; 1280x960

Noul GIMP 2.0



Multe din marile firme investesc bani serioşi în programe pentru editarea imaginilor fără a studia îndeajuns alternativele. Una dintre cele mai mari piedici ridicate la înfiinţarea unei firme din domeniul calculatoarelor o reprezentă licenţele software-ului folosit. "Linux" este primul cuvânt oferit ca alternativă, dar desigur acesta la rândul său implică anumite piedici sau incompatibilităţi. Adevărata concurenţă pentru programele "scumpe" se va naşte aici, la intersecţie, şi anume la programele gratuite construite în Linux care ulterior sunt portate în Windows (sau alte sisteme de operare care deseori sunt neglijate). Astfel, pentru aceste programe, bătălia va avea loc "în deplasare", iar o eventuală victorie va determina schimbări radicale la nivel conceptual.

Din această categorie face parte programul "The Gimp" (GNU Image Manipulation Program), fiind distribuit gratuit sub licenţă GPL - General Public License (Licenţă Publică Generală). Versiunea stabilă 2.0 a fost lansată în 23 martie, programul fiind disponibil pentru multe sisteme de operare printre care Solaris, SGI, BSD, Linux şi Windows (prezentat mai jos), putând fi descărcat gratuit online din multe locuri. Programul poate fi folosit atât de începători cât şi de avansaţi, şi îndeplineşte un set de funcţii variate dintre care probabil multe vor rămâne izolate. S-ar putea ca la începutul utilizării programului, să ai un sentiment că lucrurile ar fi mai complicate decât par, dar cu puţină perseverenţă ele se dovedesc într-adevăr simple şi intuitive.

Puţină istorie

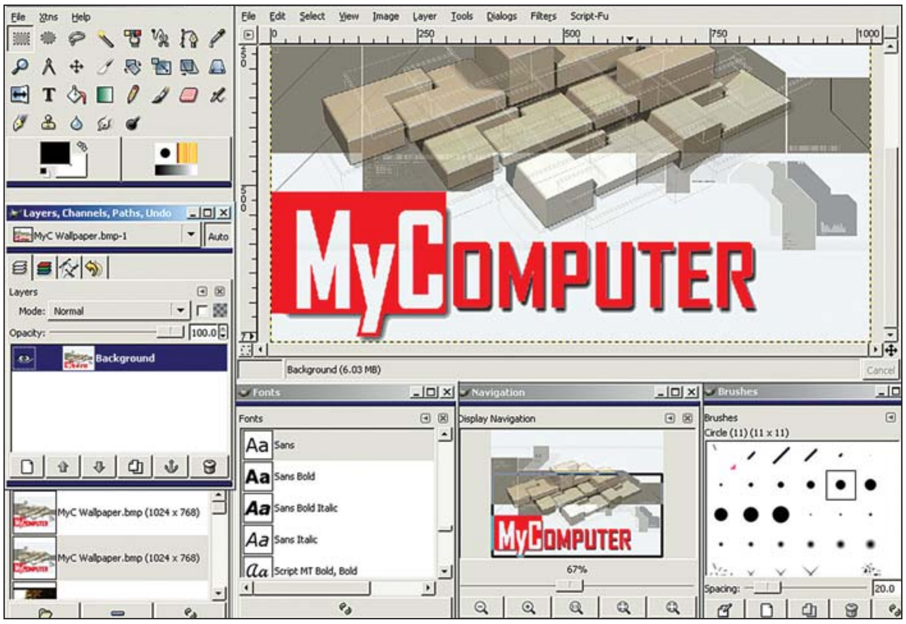
Cu ceva timp în urmă (1995), doi studenţi, Spencer Kimball şi Peter Mattis, au luat o decizie importantă, prin care urmau să scrie un program de manipulare a imaginilor ca proiect pentru şcoală. Nici unul nu a avut o experienţă anterioară în domeniul editării imaginilor, din această cauză proiectul părea o mare provocare. După efectuarea unei munci de aproximativ 9-10 luni, cei doi au obţinut un program funcţional care a pătruns în lumea vastă a soft-ului. La prima versiune lansată public (0.54), în ianuarie 1996, programul avea un sistem de plugin-uri încorporat pentru a încuraja şi uşura colaborarea cu producătorii şi dezvoltatorii de soft-uri. Prin această modalitate ei puteau (şi încă mai pot) adăuga "programe" separate care să îmbunătăţească funcţionabilitatea fără a modifica programul principal. Această versiune atingea un nivel destul de avansat în perioada respectivă, având încorporate uneltele de bază pentru desen, chiar şi funcţia "undo", care lipsea la multe programe de acest gen. Totuşi programul nu funcţiona foarte bine, deseori se bloca, dintre aceste blocări multe se datorau plugin-urilor. Pasul imediat următor lansării versiunii 0.54 l-a reprezentat alcătuirea unei liste de e-mail-uri cuprinzând adresele celor mai importanţi dezvoltatori de software, care să permită comunicarea cu oamenii care aveau interese similare cu ale lor. Cu timpul, datorită numărului în continuă creştere, această listă a fost împărţită în două: "gimp-user" pentru utilizatori şi "gimp-developer", pentru dezvoltatori. După apariţia programului, pagini web care-ţi arătau cum să-l foloseşti şi care cuprindeau tutoriale de toate felurile s-au răspândit uimitor de repede. În această perioadă a fost conceput şi faimosul pinguin care reprezintă logo-ul Linux-ului. La versiunea 0.60 printre multele schimbări a avut loc şi una de nume, "The General Image Manipulation Program" devenind "GNU Image Manipulation Program". Această schimbare s-a datorat dependenţei strânse de interfaţa standard (Motif), iar pentru a o schimba, Peter Mattis a conceput o alternativă numită "Gimp Tool Kit"(GTK). Gimp Tool Kit este un set de librării GUI (Graphical User Interface) scrise în special pentru GIMP, dar ele pot fi folosite pentru a

alcătui interfaţa grafică a oricărui program. Din păcate, plugin-urile versiunilor anterioare nu au mai fost compatibile cu noua versiune, îngreunând dezvoltarea programului, care a fost simţită în special la refacerea plugin-urilor de către autori. În general seria 0.6x a fost mai puţin folosită decât precedenta (0.54), aici blocările fiind mai frecvente; în mare, doar cei care au dorit să continue dezvoltarea proiectului au folosit această versiune. În acest moment au apărut primele planuri pentru introducerea layer-elor (straturilor) în program, pentru îmbunătăţirea utilitarului de transformare a imaginii.

La 26 februarie 1997 cei doi, Spencer şi Peter, au lansat versiunea 0.99 a programului, fiind lansată în acelaşi timp şi o nouă versiune GTK, numită GTK+, care la rândul ei aducea multe îmbunătăţiri. Au urmat o serie de lansări succesive de versiuni până s-a ajuns la numărul 0.99.10. Cei doi, terminând cu şcolile şi găsind locuri de muncă, nu au mai putut acorda timpul necesar continuării proiectului. Astfel, cu Spencer şi Peter plecaţi (de la ei nemaiauzindu-se nici o vorbă), au urmat câteva lansări ne-oficiale ale programului. Deoarece era foarte greu de ţinut pasul cu mulţimea de patch-uri, lansările următoare au fost coordonate de Matt Hawkins. Mai târziu, Federico Mena Quintero a preluat conducerea pentru o perioadă, concentrându-şi atenţia în principal asupra stabilităţii programului, oprind posibilitatea introducerii de plugin-uri şi facilităţi noi până la lansarea unei versiuni stabile, care să poarte alăturat numărul 1.0 dar, din păcate, şi Quintero a fost acaparat de alte proiecte.

Un nou nivel de comunicare ºi un nou model de dezvoltare

Listele de e-mail-uri sunt folositoare, paginile web aduc şi ele utilitatea lor, dar nimic nu se compară cu o conferinţă live, deschisă tuturor. În acest scop, în februarie 1997 a apărut un canal IRC numit #gimp. Acesta dezvoltându-se, a adus un suport tehnic competent pentru foarte multă lume, iar la întrebarea adresată utilizatorilor avansaţi, "ar fi programul la un nivel de dezvoltare aproximativ egal cu acesta dacă nu exista canalul irc?", majoritatea ar răspunde "probabil că nu" sau "nu". După plecarea celor doi autori şi separarea dezvoltării pe partea de GTK şi partea de program propriu-zis, diverse persoane au fost selectate pentru a prelua conducerea pe anumite ramuri, dar per ansamblu, nu a existat un lider, o persoană care să conducă întregul proiect. Pentru a controla marea cantitate de plugin-uri a apărut "The GIMP Plug-In Registry" (**http://registry.gimp.org/index.jsp**), care permite autorilor înregistrarea şi reînnoirea plugin-urilor, iar utilizatorilor descărcarea ultimelor versiuni. A apărut şi o listă cu problemele programului structurate pe priorităţi, iar la sfârşitul anului 1997, Gimp Users Manual, un manual care explică în mod detaliat utilizarea programului.



Interfaþa programului cuprinzând ferestrele principale

Comercial sau nu?

Mulţi din cei care au lucrat la dezvoltarea programului au avut şansa de a scoate profit din personalizarea codului şi din alcătuirea plugin-urilor comerciale sau din vânzarea cd-urilor cu programul alături de imagini compuse şi utilitare înrudite. În acest scop a apărut WilberWorks (**http://www.wilberworks.com/s?k=gimp&m=t**), o modalitate pentru cei care doresc să ofere cd-uri cu tutoriale video sau documentaţie pentru program, pentru un venit suplimentar. Contrar multor păreri, această situaţie nu a perturbat dezvoltarea GIMP-ului, programul fiind în continuare sub licenţă GPL. WilberWorks a preluat problema bug-urilor, transformând-o într-o adevărată afacere, prin înfiinţarea unei pagini care acordă suportul necesar utilizatorilor. Astfel, dacă ai un contract prin care îşi oferă suportul, ei garantează rezolvarea oricărei probleme în maxim 10 zile. La o comparaţie atentă cu programe comerciale, puţine deţin o astfel de ofertă.

Versiunea 2.0 lansatã recent

Evoluând treptat de la versiunea 1.0, într-o perioadă de aproximativ 3 ani au fost îmbunătăţite multe caracteristici şi au fost integrate altele noi, multe fiind implementate parţial sau complet pe parcursul versiunilor intermediare. Codul programului este acum mult mai bine organizat, versi-

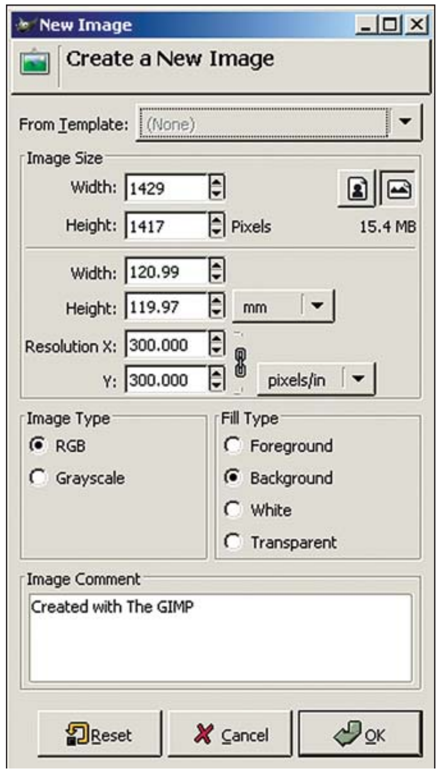


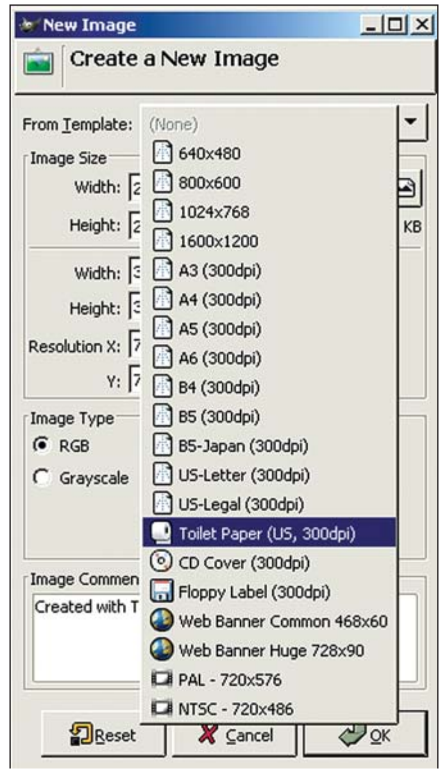


unea 2.0 este prima versiune stabilă care a fost anunţată şi pentru sisteme care nu sunt bazate pe Unix. Interfaţa este mult mai "şlefuită", ferestrele şi cutiile de dialog pot fi uşor grupate, poţi alcătui propriul set de iconuri pentru folosirea în bara de unelte. Din meniul [Preference] - [Interface] poţi selecta o astfel de temă care înlocuieşte inconurile cu altele mai mici, opţiune ideală în cazul lucrului la rezoluţii mici.

Editarea imaginilor

Lansarea programului îţi aduce în faţă fereastra cu uneltele de bază şi meniul principal. S-ar putea ca la începutul utilizării interfaţa să-ţi pară diferită sau "altfel". Diferenţa nu este atât de mare încât să constituie un motiv de alarmare, la o analiză atentă poţi să observi dispunerea logică şi intuitivă a uneltelor şi paletelor. Principala diferenţă din acest punct de vedere, în comparaţie cu alte produse asemănătoare, o reprezintă lipsa unei ferestre care să le încorporeze pe celelalte şi în care să aibă loc mişcarea tuturora. Astfel, fereastra principală pluteşte undeva pe desktop, la fel ca oricare alta sau orice căsuţă de dialog, putând fi accesată la fel ca un program separat. La versiunea 2.0 lucrurile s-au îmbunătăţit, ferestrele se pot andoca (datorită utilizării noului set de librării GTK+ 2), mai mult, ferestrele pot fi combinate într-una care foloseşte tab-uri pentru alternare, meniul fiind accesibil şi din partea superioară a fiecărei imagini pentru un plus de mobilitate. Modul "full-screen" poate fi accesat prin apăsarea tastei F11 sau din meniul [View] adiţional scurtăturilor dinamice care pot fi adăugate prin simpla apăsare a unei combinaţii de taste în momentul selectării unui meniu (prima dată trebuie bifată opţiunea "Use Dynamic Keyboard Shortcuts" din meniul [Preferences] pentru evitarea înlocuirii accidentale a scurtăturilor). Utilizatorii obişnuiţi cu scurtăturile programului Photoshop au posibilitatea de a le folosi şi în Gimp. Meniurile din fereastra principală, care sunt doar trei la număr, simplifică mult navigarea: [File] pentru operaţii cu fişiere, [Xtns] pentru extinderea funcţionalităţii de bază şi [Help] pentru ajutor. Din meniul [File] poţi accesa comenzi şi submeniuri ale căror funcţii sunt uşor de intuit. Pentru început observi aici lipsa opţiunii de salvare a fişierului modificat. Deoarece programul deschide imaginile în ferestre separate, fiecare imagine va avea încorporată opţiunea de salvare în propria fereastră. Poţi deschide o imagine existentă pe disc din meniul [Open]; aici poţi naviga prin structura de directoare, poţi crea un director nou, poţi şterge sau redenumi diferite fişiere sau poţi previzualiza fişierul selectat. Crearea unei noi imagini are loc în fereastra "New Image" accesibilă din meniul [File] - [New]. Aici poţi seta mărimea imaginii în pixeli având posibilitatea de a urmări spaţiul pe care îl va ocupa pe disc la fiecare modificare a dimensiunilor, poţi selecta culoarea fundalului (care poate fi bazată pe culoarea selectată în fereastra de unelte, poate fi albă sau transparentă).



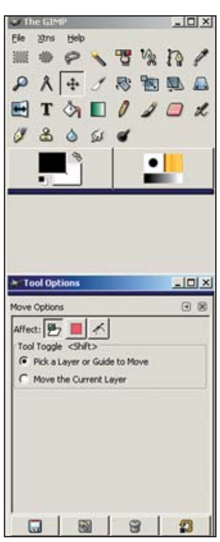


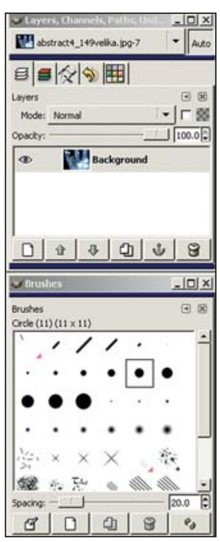
Un nou standard la dimensiunea imaginilor

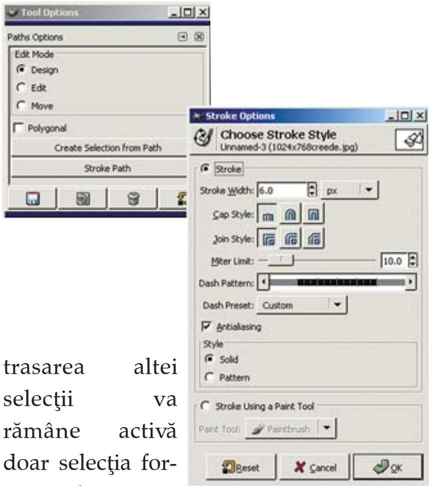
Bara de unelte

Asemănătoare cu bara de unelte a programului Adobe Photoshop, aceasta conţine toate uneltele necesare pentru manipularea imaginilor. Informaţii detaliate despre modalităţile de folosire ale fiecărei unelte poţi găsi în "GIMP User's Manual", distribuit de asemenea gratuit, cu posibilitatea descărcării de la adresa **http://manual.gimp.org/download/**.

Primele 7 unelte din această bară sunt unelte pentru selecţie, care poate fi: dreptunghiulară, eliptică, liberă, selecţie delimitată de anumite forme din imagine, selecţie delimitată de suprafeţe care conţin aceeaşi culoare sau de curbe Bezier (calculate după o colecţie de formule care descriu liniile curbe aparţinând lui Pierre Bézier). Poţi selecta mai multe zone în interiorul aceleiaşi imagini (selecţie multiplă), iar toate operaţiile ulterioare se vor aplica doar zonei selectate. Selecţia multiplă se face cu ajutorul tastelor [Shift] sau [Ctrl] care adaugă sau reduc din zona selectată. La apăsarea celor două taste simultan şi



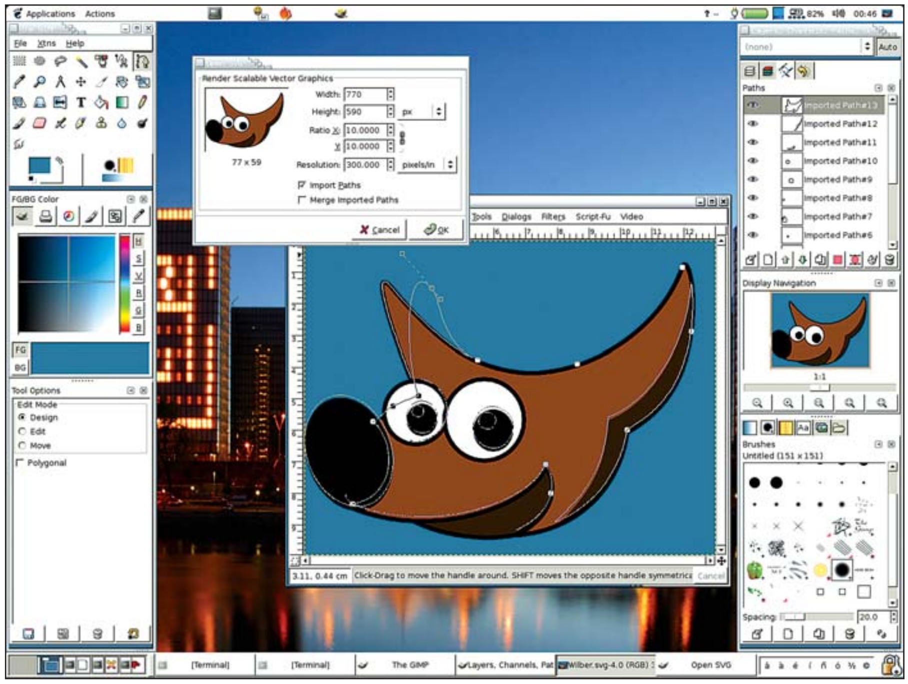




trasarea altei selecţii va rămâne activă doar selecţia formată din intersecţia celor două. O altă îmbunătăţire introdusă la versiunea 2.0 este posibilitatea de a folosi unealta "Crop" pentru o selecţie activă. Operaţia "undo" se aplică şi în cazul selecţiilor, astfel la existenţa mai multor selecţii succesive, această operaţie le va reduce treptat către cea iniţială. Click-ul dublu asupra unei unelte aduce fereastra cu setările specifice acestei unelte (accesibilă şi din meniul principal [File] - [Dialogs] - [Tool Options]). Fiecare unealtă include opţiunea "feather" care face treptat marginea selecţiei mai transparentă. Toate uneltele de selecţie, excluzând selecţia drept unghiulară, includ opţiunea "Antialiasing", care are rolul de a netezi marginile selecţiei, evitând aspectul pixelat.

Următoarele unelte din fereastra principală sunt pentru mişcare, mărire, tăiere şi rotire a selecţiilor sau a layer-elor. "Text Tool"-ul este folosit pentru a adăuga text într-o imagine, această unealtă fiind mult îmbunătăţită în ultima versiune, iar dacă doreşti, poţi să extragi o anumită culoare dintr-o imagine folosind "color picker"-ul. Pentru desen ai la dispoziţie unelte precum: creionul, pensula, radiera, "airbrush"-ul (aerograful) - care simulează stropirea, unealta de clonare (una dintre cele mai importante), sau unelte care adaugă sau reduc din luminozitate, măsurarea unghiurilor realizându-se cu "Measure Tool"-ul. Uşurinţa folosirii acestui program constă în posibilitatea accesării tuturor uneltelor şi meniurilor printr-un singur click efectuat cu butonul drept al mausului pe suprafaţa imaginii. Deşi în unele cazuri acest lucru duce la apariţia multor meniuri dependente, elimină necesitatea multor palete sau ferestre deschise, care altfel ocupau spaţiu vizibil din imagine destul de important.

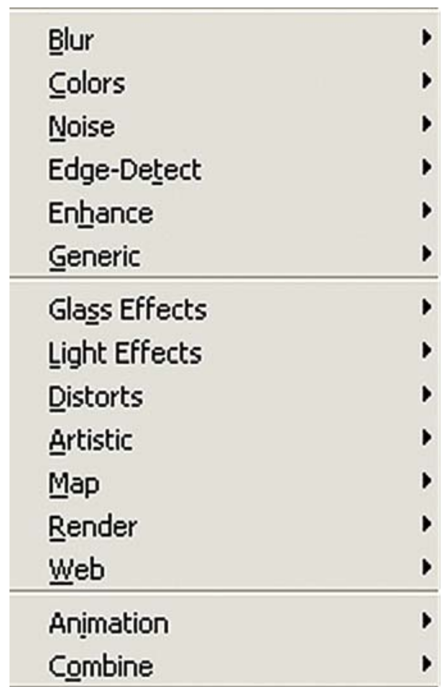
Instrumentul de trasare a căilor ("Path Tool"-ul) a fost îmbunătăţit, acum nemaifiind necesară închiderea path-urilor, acestea putând fi acum editate în 3 moduri diferite: "Design", "Edit" şi "Move". Mai mult, Gimp 2.0 nu numai că poate importa imagini SVG ci le poate şi salva ca "path"-uri, putând foarte uşor completa programul favorit de grafică vectorială.



Pathuri în format de vectori scalabili

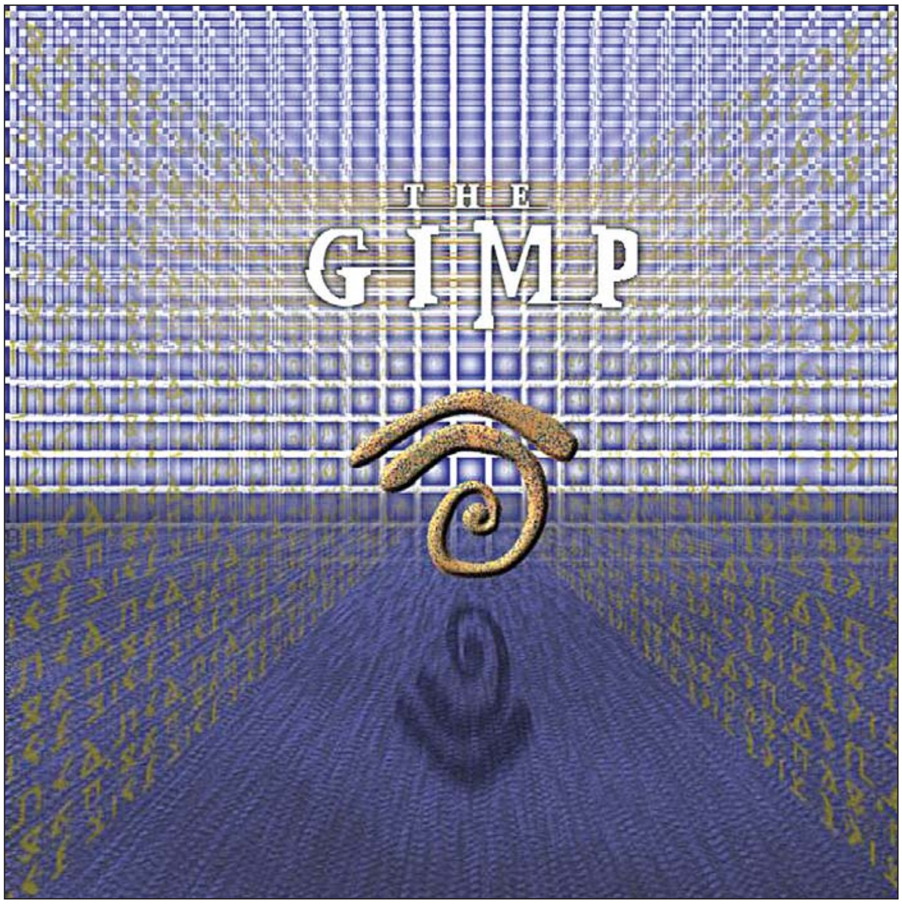
Imagini pe mai multe straturi

Lucrul pe mai multe straturi într-o imagine reprezintă principalul atribut al unui program de acest gen. Dacă imaginea este complexă, pentru a o edita poţi folosi mai multe straturi, care suprapuse vor construi imaginea finală. Spre deosebire de programele asemănătoare, Gimp-ul foloseşte straturi de mărimi diferite, la alcătuirea unui strat nou având posibilitatea de a specifica mărimea acestuia. Operaţiile care sunt disponibile pentru aceste straturi apar la efectuarea unui click cu butonul drept asupra numelui stratului (operaţii precum crearea, duplicarea, mutarea, rotirea, scalarea, ştergerea sau aducerea în prim plan), operaţiile fiind descrise pe înţelesul tuturor în manualul programului precum şi în manualul numit "Grokking the GIMP", disponibil de asemenea online şi în format HTML. La versiunea 2.0 a fost introdusă posibilitatea de a combina patru noi moduri: "Hard Light", "Soft Light", "Grain Extract" şi "Grain Merge".



Filtre ºi plugin-uri

The Gimp este un program extrem de modular, aproape orice funcţie, excluzându-le pe cele de bază, este făcută prin intermediul unui plug-in. Filtrele pot fi considerate plugin-uri care filtrează imaginea într-un anumit fel. Ele se împart în mai multe categorii printre care: filtre de animaţie, filtre artistice, filtre de culori sau care randează anumite obiecte etc. La ora actuală există un număr foarte mare de filtre care evoluează rapid, experimentarea fiind cea mai bună metodă de a le cunoaşte.



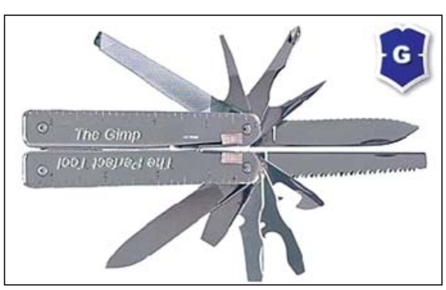


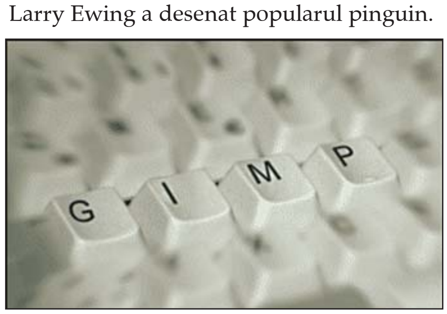
O funcţionabilitate adiţională este adusă programului de posibilitatea de scriptare, denumită "Script-Fu". Aceasta reprezintă de fapt mai multe procese separate care interacţionează cu programul principal pentru a automatiza operaţii frecvente, complicate sau greu de reţinut. Pentru a instala un script trebuie să copiezi fişierul respectiv în directorul "scripts", aflat în directorul în care ai instalat programul. Ca exemplu putem lua două dintre cele mai des folosite scripturi, "Drop Shadow" şi "Perspective Shadow". Acestea vor plasa o umbră în spatele selecţiei, parametrii x şi z simbolizează distanţa umbrei faţă de selecţie. Scrierea plugin-urilor este una din cele mai bune metode de a ajuta la dezvoltarea programului, multă lume o face deoarece nu este un lucru foarte complicat; pe Internet poţi găsi multă documentaţie şi oameni dispuşi să te ajute dacă doreşti să faci acest lucru. Prin intermediul "DB Browser"-ului (DB - database) încorporat, accesibil din meniul [Xtns] - [DB Browser] poţi răsfoi toate plugin-urile instalate în program, fiecare cu informaţii despre autor şi versiune. Mai mult, acest browser oferă posibilitatea de a căuta după nume orice a fost înregistrat în program, poţi găsi informaţii despre diferite funcţii sau multe alte detalii. În general scripturile din secţiunea "Script-fu" sunt scrise într-un limbaj care poartă numele "SCHEME", adiţional având posibilitatea scrierii plugin-urilor în alte limbaje de programare, dintre care cel mai important este Perl. Gimp-Perl nu mai este distribuit în versiunea standard începând cu GIMP 2.0, dar va fi disponibil într-un pachet separat.

Cu ajutorul Gimp-ului a fost creat pinguinul care reprezintă "mascota" Linux-ului. Folosind versiunea 0.45 a programului şi un sistem 486 DX2/50 pe care rula Linux, Larry Ewing a desenat popularul pinguin.

În conculzie, despre Gimp pot spune că este deasupra multor programe de acest gen. Analizând situaţia actuală observăm că are loc o trecere a programelor către un mod de distribuire "cât mai" gratuit. Desigur acest program vine cu o licenţă GPL şi implicit include şi anumite restricţii. Totuşi, ca idee, înainte de a-l utiliza putem avea anumite reţineri: putem oare compara un program în care au fost investiţi bani cu unul gratuit? Este evident că programatorii plătiţi dau un randament mult mai mare decât cei care lucrează pe gratis. Sunt oare banii mai motivanţi decât pasiunea sau necesitatea celorlalţi care, fiind şi foarte mulţi la număr, este de ajuns ca fiecare să "muncească" o secundă pentsru a ajunge la acelaşi rezultat pe care îl ating o mînă de oameni plătiţi? Desigur că per ansamblu, programul încă nu se ridică la calitatea unuia plătit precum Photoshop (deşi în multe cazuri îl întrece), existând multe păreri de ambele părţi. Legat de Gimp şi de programele care costă bani, la un simplu raţionament bazat pe numărul de utilizatori în continuă creştere (care implică şi creşterea numărului de dezvoltatori), putem spune că bătălia a fost deja câştigată.■

Zoica Remus
remus@myc.ro







MEDIA it & c

anuarul companiilor din domeniul tehnologiei informației și comunicații

UN INSTRUMENT INFORMAȚIONAL DE LUCRU LA ÎNDEMÂNA ORICĂRUI ÎNTREPRINZĂTOR



catalog on - line

100.000 vizitatori/an

catalog tipărit

30.000 exemplare/an

cd - base

50.000 exemplare/an

www.mediaitc.ro

CD-BASE

Bucuresti, Sector 6, Str. Dr. Ernest Djuvara Nr.26

Tel/Fax: 021 212 74 66 / 67 / 68, 021 212 71 78 / 79

E-mail: mediaitc@mediaagency.ro

MENIU

- Sisteme și Componente Hardware
- Echipamente Periferice
- Sisteme Audio-Video
- Produse Software
- Produse și Servicii Internet / Intranet / Extranet
- Rețelistică / Telecomunicații / Sisteme Electronice de Securitate
- Integratori de Sisteme
- Birotică / Papetărie / Consumabile
- Cercetare / Proiectare / Dezvoltare tehnologii informatice și comunicații
- Consultanță / Training
- Service / Mentenanță / Asistență tehnică
- Târguri / Expoziții / Media

CD-BASE | DESPRE NOI | SERVICII | CONTACT

Priveşte 3D Stereo!



Realitatea virtuală poate fi definită ca o combinaţie de tehnologii ale căror interfeţe apelează la simţurile utilizatorului pentru a crea senzaţia de interacţiune cu mediul sintetic, generat de calculator. Pe cât de fascinantă pare, realitatea virtuală poate fi studiată din foarte multe perspective, de unde reiese complexitatea atât teoretică cât şi vasta aplicabilitate. De exemplu, prin simplul mod de a citi o carte, sau uitându-te la un film te transpui în viaţa unor fiinţe imaginare, câştigând astfel experienţă pentru viaţa reală, dar în acest caz experienţa pierde din nivel prin simplul fapt că nu este interactivă. Din contră, în lumea virtuală care oferă un imens mediu interactiv, experienţa astfel câştigată are o caracteristică mult mai practică. Imaginează-ţi un mediu total virtual în jurul tău, în care eşti supus unor teste asemănătoare vieţii reale, iar după ce înţelegi deciziile luate acolo vei simţi aceeaşi diferenţă precum în cazul lucrărilor practice de loborator făcute la şcoală. Deocamdată există foarte multe teorii despre realitatea virtuală, acest domeniu se întrevede a fi unul foarte "fierbinte" şi cu mare impact în viaţa de zi cu zi a omului. Astfel, cele dintâi aplicaţii au fost făcute în domeniul arhitecturii, arhitecţii fiind printre primii care au avut posibilitatea vizionării proiectului înainte de a-l realiza, înainte de a pune prima cărămidă. Arhitectul are ocazia pătrunderii în propria operă, unde poate analiza cum străbate lumina camerele, cum circulă curenţii de aer prin imobil. Omul poate pătrunde în interiorul civilizaţiilor de mult dispărute, se poate plimba pe străzi virtuale, poate intra în castele părăsite care dau fiori (după cum am simţit prin intermediul DVD-ului pus la dispoziţie de www.vshop.ro), omul poate lua parte la o mulţime de activităţi care altfel erau inaccesibile. O călătorie virtuală îţi oferă posibilitatea unei plimbări într-un spaţiu tridimensional, iar senzaţia care te cuprinde este de-a dreptul devastatoare.

Nu cu mult timp în urmă apariţia primelor acceleratoare 3D a constituit un eveniment foarte important pe planul dez-

voltării tehnologiei,şi este sigur că apariţia primelor dispozitive care dau adâncime imaginilor nu va trece neobservată sau neanalizată din scoarţă-n scoarţă.

Cuvântul "stereo" este originar din limba greacă şi înseamnă "spaţial", "legat de spaţiu". În general, în ziua de azi, când vorbim despre un dispozitiv stereo ne referim la sunet. Iniţial termenul a fost asociat cu imaginile stereoscopice, dar acum pentru evitarea confundării cu sunetul stereofonic se foloseşte termenul 3D ("three-dimensional", trei dimensiuni) pentru imagini 3D sau în special filme 3D. Percepţia spaţiului este creată exclusiv de ochi, prin proiectarea a două imagini diferite pe retină, care apoi sunt transformate de creier într-o reprezentare spaţială. Imaginea normală, reprezentată pe hârtie sau film a fost făcută cu o singură lentilă. Folosind două lentile care teoretic înlocuiesc ochii putem alcătui o imagine spaţială. Cele două imagini care formează imaginea spaţială, într-un fel similare, pot fi generate prin mai multe metode. Cea mai simplă metodă este folosirea unei singure camere pentru pozarea în două instanţe, evident fară mişcarea obiectului respectiv. Dacă fiecare imagine este direcţionată către ochiul corespunzător, atunci creierul va alcătui din cele două o singură imagine care conţine şi a treia dimensiune: adâncimea. Dacă cele două imagini nu sunt făcute corespunzător va apărea un conflict de adâncime prin care imaginea rezultată va fi prea aproape sau prea departe, incomodă privirii. Distanţa medie de separare a ochilor este de 63.5 milimetri şi diferă de la persoană la persoană cu maxim 20 mm (între 50 şi 70 mm).

Nu cu mult timp în urmă am primit un pachet de la firma VIREAL, importator direct de echipamente şi tehnologii din SUA, o firmă care îşi propune promovarea echipamentelor şi dispozitivelor VR în România. Printre altele, acest pachet cuprindea ochelarii Y-3D şi I-Scape 3D pe care îi vom prezenta mai jos.



Pachetul Y-3D

Este incredibil faptul că acum poţi simţi "gustul" realităţii virtuale la un preţ foarte mic. Faptul că pachetul este accesibil oricui





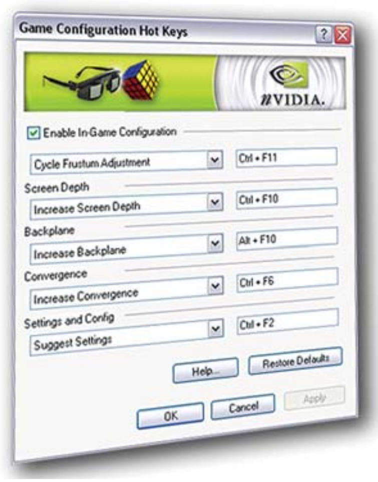
stârneşte un pic de uimire pentru că, în general, nu ne aşteptăm să pătrundem în domeniul realităţii virtuale decât în cel mai bun caz în viitorul apropiat, oricum nu în prezent. După ce analizezi puţin aceşti ochelari ai impresia că oarecum, prin modul de funcţionare pătrunzi într-un domeniu fantezist. Cu lentile subţiri şi fără circuite foarte complexe, iniţial nu par să aducă o tehnologie nouă sau foarte avansată, dar secretul se ascunde chiar aici. Efectul de adâncime sau de ieşire din monitor poate fi realizat fără aparatură prea sofisticată, iar cei de la VIREAL ne arată cum se realizează toate acestea prin intermediul pachetului.

La partea software, nVidia oferă cea mai compatibilă soluţie disponibilă la ora actuală. Nvidia 3D Stereo aduce suportul software necesar plăcilor (cu chipset nVidia) pentru a aplica efectul de adâncime fără a necesita modificarea programului sau jocului respectiv. După ce instalezi driverele, pe CD-ROM poţi găsi testul numit "medical test image" după cum poţi să observi şi în imaginea alăturată. Privind atent testul, începi să vezi treptat că pătrăţelele respective sunt în spaţiu, te mişti în jurul monitorului iar senzaţia creată este cât se poate de realistă. Dacă îţi dai jos ochelarii, vezi o singură imagine care parcă tremură. Dacă pătrunzi iarăşi în meniurile driverelor nVidia găseşti un test mult mai profund şi de data aceasta "nemedical". Lansezi testul şi observi logo-ul nVidia afară din monitor în partea stângă, în timp ce în adâncime se mişcă tot felul de litere. Dacă aştepţi până când logo-ul mare situat în centrul imaginii ajunge la nivelul celui din colţ, rămâi pur şi simplu uimit pentru că acesta este mult mai mare şi într-adevăr iese din monitor. În momentele următoare, logo-ul se îndepărtează încet, apoi te asaltează brusc ieşind foarte tare din ecran, în comparaţie cu prima dată, situaţie în care chiar rămâi fără cuvinte. Primul impuls pe care îl ai este întinderea mâinii, iar logo-ul apare chiar la nivelul palmei. Cu toate acestea în multe jocuri adâncimea va predomina, de exemplu în jocul "Need For Speed Underground" se vedea foarte clar adâncimea, dar în momentul în care am condus încet pe lângă un pom am observat ramurile copacului care ieşeau din monitor. Aceşti ochelari necesită o placă video cu chipset nVidia care să respecte standardul "Vesa Compliant" din seria GeForce, minim GeForce 4 MX440 şi un monitor tip CRT.

Pentru instalare trebuie să procedezi



astfel: trebuie închis calculatorul complet, inclusiv monitorul. Trebuie deconectat monitorul şi conectat adaptorul "Y" la ieşirea plăcii video. După reconectarea monitorului la adaptorul "Y" se conectează şi ochelarii şi se porneşte calculatorul. Este indicată citirea manualului în format PDF existent pe CD înainte de instalarea driverelor. Când vă aflaţi într-un joc schimbarea afişării în modul stereo se face prin apăsarea tastelor Ctrl+T, mai multe detalii despre configurarea tastelor poţi afla din meniul prezentat în imaginea de mai jos.

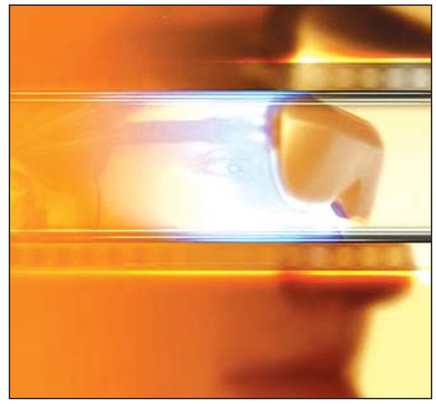


Cum funcţionează?

Lumina este blocată alternativ (prin opacitate) pentru ochiul stâng şi pentru ochiul drept, în timp ce imaginea apare doar la ochiul la care nu este blocată vizibilitatea, în acest fel imaginile făcute din perspectiva stângă sunt văzute cu ochiul stâng iar cele din perspectiva dreaptă cu ochiul drept. Pentru efectuarea acestei manevre, monitorul necesită o rată de reîmprospătare a imaginii destul de ridicată, de la 100 la 160 Hz, teoretic dublu faţă de rata normală pentru afişarea alternativă a celor două imagini, iar dacă această rată este destul de ridicată ochiul nu va simţi nici o diferenţă. Tehnica poartă numele de "*time sequential stereo*" şi are multe avantaje, printre care numărul de culori posibile (care poate fi infinit) sau rezoluţia mare, ele depinzând în exclusivitate de monitorul folosit. Totuşi tehnologia deţine şi câteva aspecte negative, una fiind limitarea fizică a tehnologiei LC (liquid crystal), care prin nivelul de opacitate atins lasă din imaginile cu multă luminozitate o mică porţiune vizibilă. Astfel o parte din imaginea intenţionată pentru ochiul drept va fi vizibilă şi în ochiul stâng, dar aceasta nu constituie o problemă mojoră. Acestui tip de ochelari i se asociază deseori termenul LCD, iar acest lucru nu este foarte corect. LCD înseamnă Liquid Crystal Display, aici nu există nici un display LC, ci doar un închizător şi deschizător al afişării pentru fiecare ochi în parte, care blochează imaginea succesiv, corect fiind termenul LCS (Liquid Crystal Shutter). Un monitor CRT (cathode-ray tube) este necesar, ochelarii nefiind compatibili cu monitoarele sau proiectoarele LCD. Tipul acesta de ochelari deţine o mufă jack stereo de 3,5 mm (similară cu mufa căştilor unui walkman). Pachetul este produs de VIREAL, şi este primul de acest fel produs în Europa.

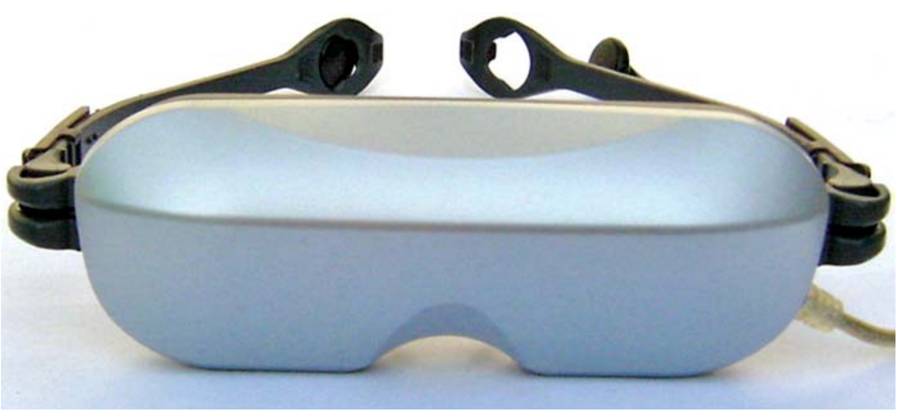
Ochelarii I-SCAPE 3D

O adevărată operă de artă, aceşti ochelari înlocuiesc în totalitate un monitor. Afişând un ecran enorm în format 16:9 şi redând un sunet de calitate foarte ridicată, aceştia reuşesc să te desprindă total de realitate. Prima dată când "îi fixezi" pe nas te întâmpină o parolă , (te poţi întreba: oare o cheie către o altă lume? :), pe cablu se găseşte un adevărat panou de comandă, foarte complex ca nivel de funcţii, pe care le îndeplineşte doar un singur buton (excluzând butonul de pornire al ochelarilor). După principiul conform căruia totul trebuie făcut pe cât de simplu posibil, acest





buton înlocuieşte cel puţin 5 butoane care ar avea funcţii diferite. De aici poţi introduce parola, poţi seta luminozitatea, poţi face multe alte chestii la care nici nu te aştepţi. Butonul funcţionează asemănător unui buton de comandă al unui monitor cu OSD (On Screen Display), dar display-ul apare în cazul acesta în ochelari. Aceştia pot fi conectaţi la orice player VCR sau DVD, sau la orice sursă TV NTSC. Imaginea simulează un ecran enorm, făcându-i ideali pentru filme în format cinematografic sau filme realizate în tehnologie 3D. Pe marginile laterale ale ochelarilor pătrunde puţin lumina, dar acest lucru poate fi uşor evitat prin întreruperea luminii din încăpere; un mediu lipsit de lumină transformă micul monitor într-un adevărat ecran de cinematograf. Poţi sta întins în pat şi privi spre







tavan pentru a vedea toate filmele dorite, total desprins de realitate. După primele minute de folosire te vei simţi ameţit, dar cu timpul te vei acomoda. Posibilitatea montării la ieşirea TV-OUT a plăcii video acordă o gamă largă de aplicabilitate ochelarilor, de exemplu pe viitor chiar şi laptop-urile se vor putea lipsi de modalitatea normală de display prin înlocuirea cu un tip asemănător de ochelari, iar atunci singurul lucru care rămâne de făcut va fi înlocuirea tastaturii (alt domeniu în care se fac mari progrese). Un dezavantaj mare al ochelarilor este fragilitatea; doar dacă îi ţii în mână simţi acest lucru, dar cu puţină atenţie nu vei întâmpina probleme. Cablurile sunt foarte solide şi nu vei avea problema întreruperii legăturii undeva pe fir precum la căştile audio obişnuite. La începutul utilizării ai tendinţa mişcării capului în direcţia în care se mişcă persoana sau obiectul urmărit cu privirea. De exemplu, în jocul "Unreal Tournament 2003" am evitat mişcarea pe cât era posibil, dar în momentul căderii de la o înălţime foarte mare, pe lângă îndreptarea privirii în jos am avut aceeaşi senzaţie pe care o ai în momentul în care cobori cu liftul.

I-SCAPE 3D - Caracteristici tehnice:

- ecran LCD: 240K pixeli x 2;
- dimensiune ecran: 62 in.;
- posibilitate video 3D;
- format: 16:9 / 4:3;
- setări din meniu: contrast, strălucire, luminozitate, culori;
- setările se pot salva;
- setări audio: volum, stereo, bass boost, SRS (Sound Retrieval System)
- parolă de acces;
- semnal S-Video;
- auto power off - cu atenţionare;
- consumă 2.2W
- sunt foarte uşori.

O utilitate mare pe care ar putea să o aducă aceste tipuri de ochelari, cel puţin în viitor, ar fi cea legată de proiectarea şi modelarea obiectelor. Imaginează-ţi că ai monitoare conectate la un calculator. Pe monitorul principal ai dispuse trei ferestre în care să modifici în plan obiectul, privit din faţă, din lateral şi de deasupra. În al doilea monitor ai repartizată doar vizualizarea din perspectivă a obiectului, iar cu ajutorul ochelarilor să îl vezi ieşit din monitor. Dacă faci o modificare în dimensiunile plane văzute în monitorul principal şi apoi priveşti celălalt monitor care îţi va transpune rezultatul în spaţiu, unde poţi chiar să te roteşti în jurul obiectului (până la un anumit unghi), vei simţi o diferenţă enormă la rezultatele obţinute. Pare uimitor, dar cât de util ar fi în proiectarea unui nou model auto!

Domeniul realităţii virtuale este o experienţă plăcută. Pe viitor când copiii noştri vor petrece mult timp în realitatea virtuală, noi le vom povesti cum jucam Quake 1, 2 sau 3 într-un mod arhaic, frecând şoarecul pe divan pentru a mişca imaginea într-o cutie şi vom părea foarte amuzanţi... Oricum, în curând, orice posesor de computer va putea să facă propriile călătorii virtuale, iar cu dezvoltarea actuală, ştiind că au fost date în această direcţie impulsuri puternice, sunt sigur că viitorul nu este departe.■

Remus Zoica
remus@myc.ro

Colega noastră Sanda testând ochelarii primiţi de la Vireal





Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro este un program care oferă posibilitatea editării video şi audio în timp real, utilizat în întreaga lume, atât de amatori cât şi de profesionişti. Programul a fost conceput pe parcursul mai multor ani, la ultima versiune a fost rescris complet şi integrat alături de Adobe After Effects într-o suită numită Adobe Digital Video Collection. Editarea video pe sisteme accesibile a fost un lucru mult râvnit încă din anii 1990, această "industrie" lărgindu-se foarte mult, astfel încât acum programele care erau folosite doar în studiourile profesioniştilor sunt accesibile chiar şi firmelor mici sau utilizatorilor casnici.

Editare video non-liniară sau editare video liniară? Formatul video digital aduce multe avantaje în raport cu formatul analog. Dacă foloseşti o cameră video digitală, secvenţele capturate sunt în general superioare celor analogice. Un avantaj foarte important al formatului digital este copierea sau duplicarea realizabilă fără pierderea calităţii. Prin efectuarea unei operaţii în mod similar, la formatul analog se pierde întotdeauna din calitate. Legată de Premiere Pro şi de formatul digital este posibilitatea editării într-o manieră non-liniară, care altfel facută, în mod tradiţional, (liniar) are loc treptat, bucată cu bucată. În editarea video liniară secvenţele sunt înregistrate succesiv pe o "rolă de film" (*program reel*), asemănătoare unui lanţ de mărgele. În acest fel, pentru a introduce sau a scoate o singură mărgea din mijlocul lanţului, trebuie să scoţi jumătate afară iar apoi trebuie să le introduci la loc. În modul non-liniar poţi introduce şi scoate secvenţe oriunde doreşti, fără a le influenţă pe celelalte sau a pierde timp cu reasamblarea.

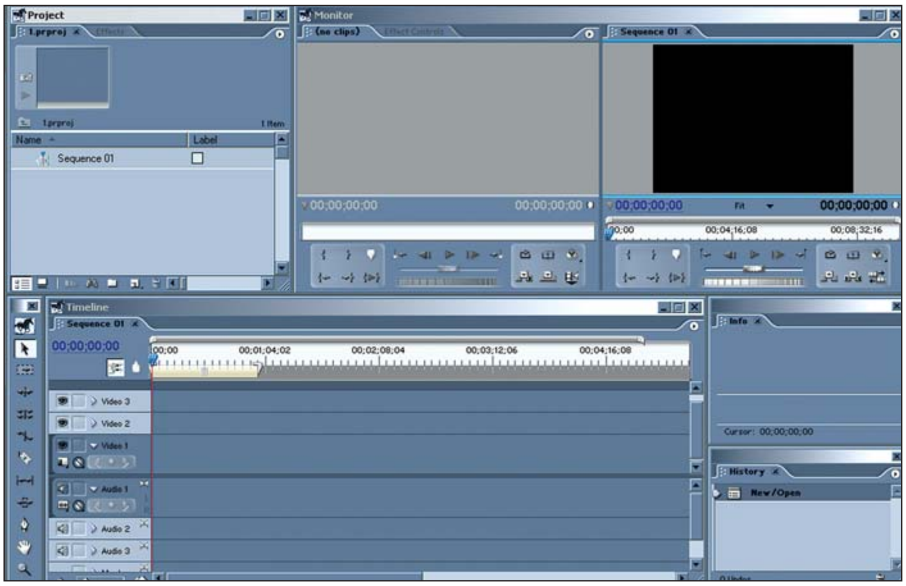
Cu ajutorul programului Adobe Premiere Pro se pot face următoarele:

- captură audio şi video
- selectare şi includere de scene într-un film (sau într-o secvenţă mai mare)
- selectarea fiecărui cadru pentru plasarea precisă a acestor scene
- combinarea mai multor piste video separate
- adăugare şi editare de secvenţe audio (în număr foarte mare)
- compunere de titluri animate secvenţelor video
- îmbunătăţirea culorilor folosind corectorul de culori
- vizualizarea modificărilor efectuate asupra secvenţelor în timp real, evitându-se pierderea de timp necesară unei randări integrale
- exportarea filmelor în aproape orice format existent la ora actuală, precum şi scrierea direct pe DVD.

De asemenea, sunt disponibile:

- 73 efecte de tranziţie de la la o secvenţă la alta
- 94 efecte video diferite şi 22 efecte audio pentru editarea secvenţelor
- unelte audio avansate pentru mixarea sunetului mono, stereo sau 5.1.

La ultima versiune (7.0) numărul versiunii a fost înlocuit de cuvântul "Pro", o



Spaţiul de lucru conţinând ferestrele de bază

referire la categoria utilizatorilor spre care ţinteşte programul (cu toate că au existat multe discuţii legate de acest aspect).

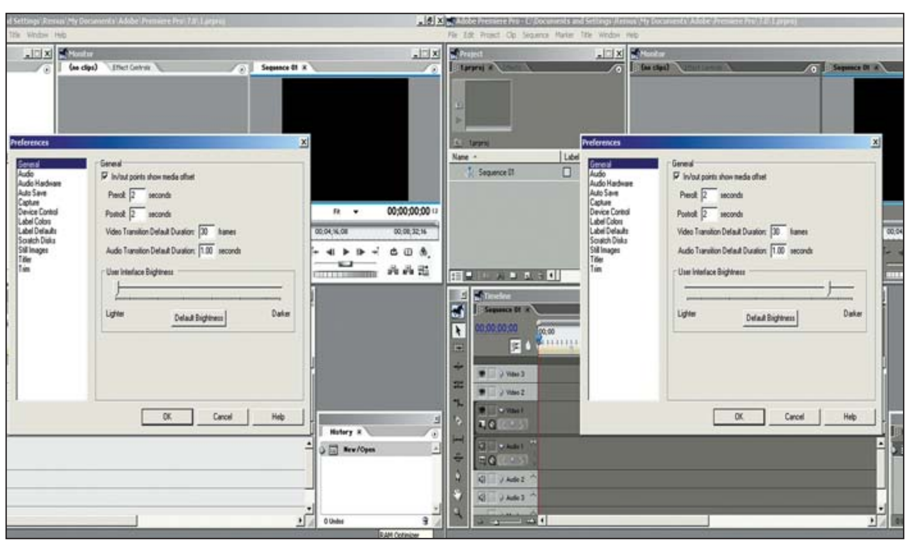
Aparent totul rulează mai repede acum, începând de la previzualizarea efectelor şi terminând cu randarea, în special a scenelor mici (datorită reconstruirii codului programului de la zero). Interfaţa este mai "curată", chiar atât de curată încât acum greşelile majore sunt aproape imposibil de făcut. Navigatorul a dispărut complet, funcţiile oferite de el fiind oricum accesibile şi din alte locuri, motiv suficient pentru înlăturarea definitivă şi eliberarea unui spaţiu vizibil preţios. Uneltele au fost elegant reconcepute, importarea şi exportarea din program oferă acum o mare flexibilitate. Iconurile sunt mult mai rafinate, posibilitatea personalizării interfeţei a fost extinsă, de exemplu, pentru anumiţi utilizatori luminozitatea ferestrelor poate fi prea mare, acum aceasta poate fi reglată din meniul [Edit] - [Preferences]- [General].

Integrarea cu alte produse Adobe este bine realizată, se pot importa în Adobe Premiere Pro imagini compuse pe straturi caracteristice programului Photoshop, deoarece utilizatorii acestui program deseori vor simţi nevoia avansării către un alt nivel. O imagine fiind doar statică, poate spune ceva despre un singur moment din timp, dar o secvenţă de imagini poate face acelaşi lucru mult mai bine. Astfel documentele cu mai multe straturi pot fi importate sub forma unei secvenţe, fiecare strat fiind dispus separat pentru editare. În continuare, portarea unui proiect în Adobe After Effects se face intact, fără pierderea unor detalii sau informaţii, iar majoritatea plugin-urilor din After Effects pot fi folosite în Premiere. Programul poate importa o gamă largă de fişiere video printre care: MPEG1, MPEG2, DV, AVI, seria Windows Media 9, QuickTime, fişiere audio: WAV, MP3, AIFF, fişiere imagine în formatele: PSD, JPEG, TGA, TIFF, PCX, BMP şi altele. Se pot exporta din program fişiere în majoritatea formatelor existente, având codec-uri încorporate pentru MPEG1, MPEG2, DV, seriile Windows Media 9 şi RealMedia9. Din ce în ce mai des apare nevoia distribuirii conţinutului pe DVD, iar pentru aceasta Adobe Premiere Pro oferă posibilitatea scrierii direct pe DVD din program, prin simpla alegere din meniu [File] - [Export] - [Export To DVD] şi setarea opţiunilor dorite pentru scriere, munca este astfel mult simplificată.

Cel mai surprinzător aspect care a apărut la ultima versiune este disponibilitatea programului doar pentru PC-uri dotate cu sistemul de operare Windows XP, cedând domeniul "Apple" marelui şi multtemutului rival, Final Cut Pro. Dacă nu eşti înzestrat cu o mare afinitate pentru Mac-uri nu ai pierdut nimic, ţinând cont şi de raportul foarte mic al numărului de programe de acest tip pentru platformele Mac, (Final Cut Pro, Avid sau Media 100i) şi numărul copleşitor de mare al celor disponibile pentru PC (Ulead Media Studio Pro, DPS Velocity, Quantel eQ/iQ, Sony Xpri, AIST Cinegy, Incite Editor Studio, United Media On-Line Express, in:sync Speed Razor, NewTek Toaster şi multe altele). Deoarece vânzările pentru Mac-uri acopereau doar 10 % din totalul vânzărilor, din punctul de vedere al producătorului o astfel de decizie pare o consecinţă logică. De ce să piardă aproximativ un an pentru portarea aplicaţiei, având în vedere profitul mic precum şi ultimele studii ale pieţei foarte defavorabile. Unul dintre aceste studii a fost făcut de Trendwatch, şi arată că doar 13% din studiouri plănuiesc să folosească Mac-uri în anul 2004, faţă de 20% plănuite pentru anul 2003. În contradictoriu, pentru PC-urile dotate cu sistemul de operare Windows procentul este în creştere de la 26% la 38%, aceste studii aducând argumente în favoarea deciziei luate. Totuşi, ţinând cont şi de faptul că acum câţiva ani Adobe a fost considerată o companie orientată în special pe Mac-uri, decizia luată brusc rămâne un mister...

Cerinţele minime şi cele recomandate ar fi:

- Procesor Intel Pentium III la 800MHz (Pentium 4 la 3.06GHz recomandat)



Opţiunea de reglare a luminozităţii integrată în program la ultima versiune

- Microsoft Windows XP Professional sau Home Edition cu Service Pack 1
- 256MB de memorie RAM (1GB sau mai multă este recomandată)
- 800MB spaţiu disponibil pe hard disc doar pentru instalare
- Placă de sunet compatibilă DirectX
- CD-ROM drive
- DVD recorder (DVD-R/RW+R/RW) necesar pentru salvarea proiectelor direct pe DVD
- Placă video cu rezoluţie 1.024x768 32-biţi (o rezoluţie de 1.280x1.024 este recomandată)
- Placă de captură certificată Adobe® Premiere® Pro.

În cazul neîndeplinirii cerinţelor minime de sistem, suntem întâmpinaţi de un mesaj de incompatibilitate: "Error ...processor does not support the SSE instruction set". Adobe Premiere Pro necesită setul de instrucţiuni SSE pentru vizualizarea modificărilor făcute asupra secvenţelor în timp real. Programul a fost optimizat pentru rularea pe platforme multiprocesor şi beneficiază de tehnologiile „multi-threading" şi „hyperthreading" (rezultând o creştere a vitezei cu 25%).

Optimizarea Windows XP-ului este recomandată pentru o rulare cât de cât normală a programului Adobe Premiere Pro, care funcţionează doar pe sistemul de operare Windows XP (nu funcţionează în Windows 2000 sau Windows Me, sau alte sisteme de operare mai vechi). Următorul lucru necesar unei verificări atente este viteza hard discului care, în cazul unei capturi video, influenţează rezultatele extrem de mult; Adobe Premiere necesită o rată de transfer de minim 5 MB pe secundă pentru o rulare fluidă, discul cu minim 7200 de rotaţii pe minut este recomandat pentru obţinerea rezultatelor acceptabile. Pentru rularea programului în condiţii normale DMA-ul trebuie activat, Windows XP-ul îl activează din start, dar dacă din diverse motive a fost oprit el trebuie reactivat.

O verificare atentă trebuie acordată driver-elor, în special driver-ele plăcilor de captură, majoritatea problemelor care intervin se datorează acestora. Setările de accelerare hardware pot intra deseori în conflict cu placa de captură, rezultând o eroare de sistem. Screensaver-ele pot întrerupe temporar transferul de date în special la capturile video, deseori rezultând pierderea unor cadre. Adobe Premiere Pro funcţionează cel mai bine pe plăci video care suportă Direct 3D; plăcile care nu suportă (funcţionează în modul GDI) pot influenţa calitatea şi viteza de afişare a cadrelor. Pentru mai multe detalii de optimizare vizitaţi link-ul http://www.adobe.com/support/techdocs/31a8e.htm .

Interfaţa de lucru

Premiere Pro are interfaţa de lucru organizată logic şi ituitiv. Lansarea programului aduce întotdeauna un mesaj de întâmpinare şi opţiuni pentru începerea unui proiect sau continuarea altui proiect mai vechi. Ajutorul pentru utilizatorii noi este disponibil şi din fereastra de pornire, precum şi accesul la proiectele recente. La deschiderea unui proiect nou apare căsuţa

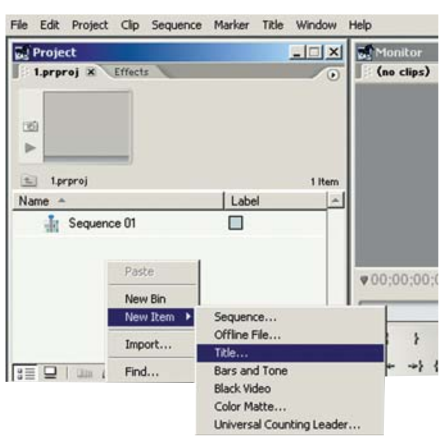


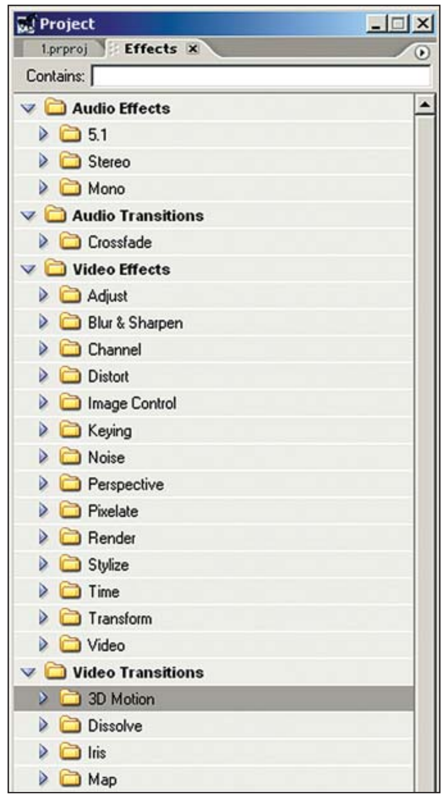
Utilizatorii noi pot selecta butonul Help chiar din prima fereastră care apare la lansarea programului

de dialog "New Project", puţin mai complicată din punctul de vedere al unui utilizator neiniţiat. Aici trebuie selectată o colecţie standardizată de opţiuni numită "preset", caracteristică diverselor formate video. Alegerea urmează să fie făcută în funcţie de necesităţile fiecăruia. Dacă nu ştii ce să alegi, selectează una din opţiunile standard DV-NTSC sau DV-PAL, scrie numele dorit pentru proiect şi eşti gata de pronire.

Fereastra "Project"

Aceasta teoretic poate fi asociată cu un





Efectele care pot fi aplicate sunt disponibile din tab-ul Effects

sertar (numit în program "Bin"), în care depozitezi toate documentele (secvenţe video, sunete, imagini) pentru folosirea lor ulterioară în proiect. Pe parcursul lucrului se vor aduna aici multe fişiere depinzând de mărimea proiectului. Această fereastră oferă informaţii legate de tipul de fişier, mărimea, rezoluţia şi multe altele, fiecare fişier fiind reprezentat printr-o imagine caracteristică. Vizualizarea acestor fişiere este posibilă înainte de includerea în proiect, într-o fereastră mică situată în colţul din stânga sus. Fereastra "Project" conţine doar scurtături, trimiteri către fişierele propriu-zise, la ştergerea acestora cele sursă rămân pe hard disc. În momentul în care statutul "Offline", apare în dreptul numelui, fişierul a fost îndepărtat (şters sau mutat) din locul iniţial.

Fereastra "Monitor"

Adobe Premiere oferă posibilitatea vizualizării modificărilor efectuate asupra secvenţelor video, în timp real, în fereastra care poartă un nume relevant: "Monitor". Îmbunătăţită la ultima versiune aceasta poate afişa şi secvenţele audio şi imagini. Separată în două părţi simetrice, una fiind sursa iar cealaltă secvenţa modificată, aici poţi observa evoluţia editărilor făcute. Aici



Source View Program View

poţi selecta doar anumite părţi din secvenţele video iniţiale pentru a fi incluse în secvenţa finală. Panoul din partea stângă poartă numele de "Source View" iar cel din partea dreaptă "Program View", fiecare având butoanele dispuse în partea de jos.

Fereastra "Timeline" - bara de montaj

Deşi poate fi considerată nucleul editării video, aceasta a fost neglijată de majoritatea producătorilor programelor de acest gen, dar de această dată autorii nu au mai făcut această greşeală. Structurată grafic şi incluzând planul temporal, ea oferă posibilitatea interacţionării (nu doar vizualizării ca în multe cazuri) cu informaţia editată. Folosind mausul poţi aduce cu uşurinţă aici secvenţele video, audio sau imaginile din ferastra "Project", le poţi aranja în ordinea dorită, în partea de sus fiind dispuse secvenţele video, iar în partea de jos cele audio. Modificările apărute la ultima versiune sunt multe la număr, unele foarte subtil integrate. Editarea în modul A/B a fost înlăturată definitiv, acum fiind accesibil doar modul "single track" caracteristic programelor Avid sau Final Cut Pro. Taste precum [Ctrl] sau [Alt], modifică felul de utilizare a unei unelte, şi folosite la nivelul utilizatorilor avansaţi accelerează uimitor editarea video. "Timeline"-uri multiple sunt acum accesibile într-un singur proiect, şi apar ca tab-uri în fereastra principală, îmbunătăţire apărută la ultima versiune care este foarte utilă pentru gestionarea proiectelor complexe.

Captura video

Captura video este destul de bine realizată, la apăsarea tastei F5 aparând o fereastră special dedicată capturii, care conţine o secţiune în care apare secvenţa video pentru captură şi butoanele necesare unei coordonări fine, şi altă secţiune dedicată accesului rapid la opţiunile importante. De exemplu, la înregistrarea de pe o casetă video poţi desemna mai multe puncte de intrare şi ieşire a capturii la prima vizualizare a casetei, pentru ca la revizualizarea casetei programul să captureze în continuu secvenţele delimitate de tine. În timpul afişării ferestrei de captură celelalte ferestre din fundal nu sunt active, pentru că o modificare făcută ar putea influenţa drastic performanţa calculatorului, iar în acest fel toată atenţia se concentrează asupra capturii. La partea de captură video există avantaje şi dezavantaje, dar pentru o captură profesională există software-uri care acoperă doar acest aspect şi implicit îl fac mult mai bine.

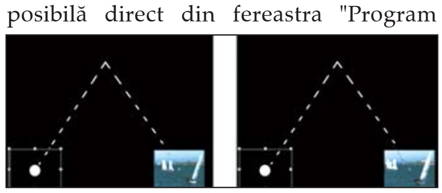
Aplicarea efectelor

Programul încorporează o mulţime de efecte audio şi video care afectează atât calitatea imaginii cât şi poziţionarea ei. O caracteristică specială audio sau vizuală, bine concepută şi aplicată la locul potrivit, poate aduce o diferenţă enormă oricărei secvenţe. Efectele se împart pe categorii de mişcare, transparenţă, volum; la mişcare intră: rotire, scalare, animare, precum şi multe altele. Fiecare efect aplicat poate fi modificat în fereastra "Effects Control", accesibilă şi din meniul [Window] - [Effects



Aici are loc controlul efectelor

Control]. Aceasta include o mulţime de butoane, printre care: un indicator de timp, o bară care realizează mărirea (zoom-area), un buton de reset, numele clipului selectat, caracteristicile şi valorile efectului, precum şi multe alte butonaşe care la prima vedere sperie utilizatorul. Schimbarea poziţionării unei secvenţe în cadrul alteia mai mari este posibilă direct din fereastra "Program

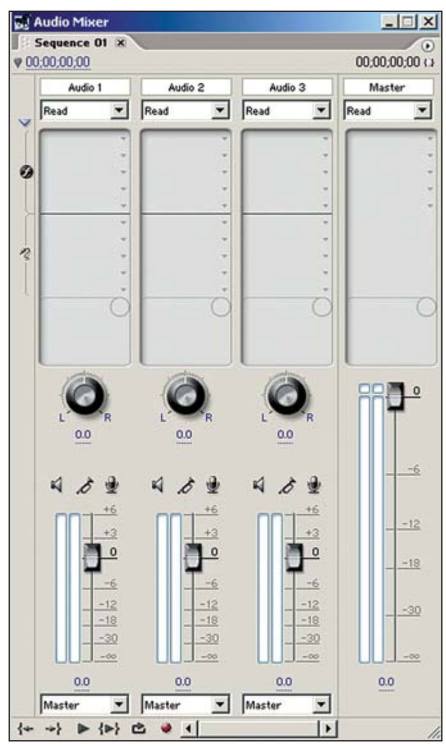


Schimbare de poziţie a unei secvenţe în cadrul alteia mai mari

View". Micşorând mărimea secvenţei şi mărind dimensiunea ferestrei "Program View" se poate evidenţia un clip din fundal şi în acest fel compune combinaţii interesante. Modificarea poziţiei este reprezentată printr-o linie punctată, fiecare punct apărând la interpolarea cadrelor. La alăturarea a două secvenţe pe bara de montaj apare o tăietură între ultimul cadru din prima secvenţă şi primul cadru din a doua secvenţă. Aici poţi introduce un efect de tranziţie de la o secvenţă la alta, la care programul procedează prin adăugarea automată a unor cadre, mărind partea care va dura mai mult. Efectele de tranziţie pe care le poţi aplica se găsesc în bin-ul "Video Tranzition".

Mixarea sunetului:

Adobe Premiere Pro include un mixer audio, prin care poţi edita sau adăuga efecte, controla balansul volumului şi mixa sunete mono, stereo şi 5.1. Separat, în fereastra "Audio Mixer" ai un control mult mai bine repartizat, aici poţi face modificări în timp ce asculţi rezultatul. Fiecărei secvenţe audio din fereastra "Timeline" îi corespunde una din mixerul audio, numele acesteia fiind uşor de schimbat printr-un clic dublu asupra numelui vechi. Mixerul audio poate fi folosit şi pentru înregistrarea directă a sunetului în mijlocul unei anumite secvenţe. Cu Premiere Pro poţi

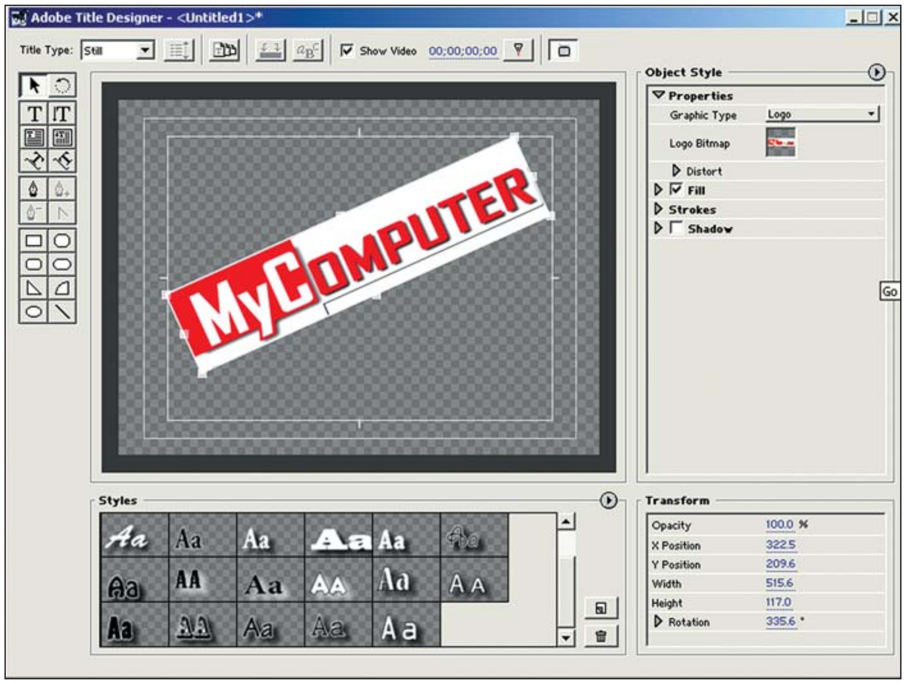


Un control mult mai bun al sunetului

înregistra sunet iar efectele audio care pot fi aplicate se găsesc în fereastra "Effects" în interiorul bin-ului "Audio Effects"; editarea efectelor audio se face în acelaşi fel cu editarea efectelor video.

Adobe Title Designer

În Adobe Premiere Pro ai posibilitatea alcătuirii titlurilor asociate filmelor sau secvenţelor prin intermediul "Adobe Title Designer"-ului. Acesta poate fi util în special la identificarea persoanelor care iau parte la interviuri, pentru afişarea perioadelor de timp în care are loc acţiunea, afişarea genericului şi a tuturor chestiilor mici şi mari care apar pe ecran. Adăugarea unei mari varietăţi de atribute titlurilor se face foarte uşor cu această unealtă robustă, care are şi o opţiune de salvare separată de proiect.



De aici poţi adăuga titluri personalizate secvenţelor

Arderea DVD-urilor

Dacă ai un DVD Writer conectat la calculator, poţi scrie DVD-uri direct din program. Adobe Premiere Pro poate face un calcul pentru determinarea calităţii maxime a secvenţei video care potriveşte mărimii DVD-ului. Deoarece programul salvează informaţia pe hard disc înainte de scriere, trebuie asigurat spaţiul liber corespunzător DVD-ului. Pentru a exporta o secvenţă pe DVD trebuie să alegi din meniu: [File] - [Export] - [Export To DVD]. Setează numele discului, opţiunea "Maximize Bitrate" pentru calculul calităţii maxime care încape pe DVD-ul respectiv, "Number Of Copies" pentru numărul de copii, "Burner Status" indică situaţia DVD-ului care poate fi "Ready" (gata de scriere), "Unrecognized Disk" (un disc care nu a putut fi identificat de DVD-Writer) şi "Disk Full" care avertizează asupra lipsei de spaţiu pe disc. Pentru rezultate optime specificaţiile următoare trebuiesc respectate: rezoluţia la formatul NTSC standard 720 x 480 sau PAL standard 720 x 576 (dacă aceasta diferă în proiect atunci ea va fi mărită automat), 29,97 fps la NTSC şi 25 fps la PAL cu rata de aspect de 4:3 sau 16:9.



Un proiect gata de editare la 30 de cadre pe secundă!

Concluzie

Fiecare program de editare video are limitele lui, unele excelează în părţi în care altele se prezintă modest, şi invers. În general, Adobe Premiere Pro este un program bun, intuitiv, mult mai uşor de utilizat decât alte programe din această clasă. Dar cum toate lucrurile bune vin la preţuri mari, şi de această dată partea negativă este legat de acest aspect. Totuşi o perioadă de 30 de zile este disponibilă oricui pentru încercarea programului, perioadă suficientă pentru conturarea unei impresii personale. Cel mai mare avantaj al programului este strânsa integrare cu produsele Adobe, care la ora actuală domină piaţa. Puţinele dezavantaje ale Premier-ului sunt completate prin integrarea în pachetul Adobe Digital Video Collection, acesta devenind o unealtă puternică în adevăratul sens al cuvântului, acum când competiţia atinge nivelele cele mai înalte. ■

Zoica Remus
remus@myc.ro

ADVERTORIAL

GHIDUL COMUNICAÞIILOR IT&C

Ghidul Comunicaţiilor este un produs editorial multimedia (carte, sit internet) care prezintă întreaga piaţă a comunicaţiilor din România din perspectiva utilizatorului final, fie că este persoană fizică sau juridică.

Acesta este primul ghid românesc din domeniul comunicaţiilor şi tehnologiei informaţiei, explicând, pe înţelesul tuturor, tehnologii şi termeni de specialitate care, chiar dacă sunt utilizate pe scară largă de către milioane de utilizatori la ora actuală, sunt puţin sau deloc cunoscute din punct de vedere al modalităţii de funcţionare.

IT & C oferă o imagine de ansamblu a pieţei interne de profil, reunind companii, mărci şi clienţii acestora intr-un ghid de mare actualitate.

De asemenea, acest produs editorial este extrem de util din perspectiva gestului de achiziţie, întrucât topurile de specialitate constituie, de fapt, un indicator al celor mai bune produse de pe piaţa internă.

Ghidul House of Guides este editat sub patronajul Autorităţii Naţionale de Reglementare în Comunicaţii şi cu sprijinul Ministerului Comunicaţiilor şi Tehnologiei Informaţiei.

Portalul de pe Internet întreţinut de compania House of Guides - www.houseofguides.ro a construit un sistem unic, care pune la dispoziţia vizitatorilor posibilitatea de informare şi rezervare a serviciilor din turism, pe întreg teritoriul ţării.

Portalul conţine cea mai mare bancă de date on-line din domeniul Horeca, din România.

Totodată portalul găzduieşte o serie de situri ale numeroaselor ghiduri tematice editate de House of Guides (acestea fiind grupate în colecţiile Ghidul României, Gastronomica, Sănătate, Frumuseţe, Cultură Socială, Cultură Generală).-

La House of Guides

Primul ghid de IT din România

Singura carte prin care profesioniștii și amatorii pot să comunice

Singura carte cu standarde de evaluare a calității produselor

Topul tehnologiilor de ultimă oră



Cupon de comandă

Da, doresc să comand Ghidul IT&C____ exemplare x 149.000 lei/buc.

Nume și prenume ________________ Localitate ________________
Str. ________________ Nr. ____ Bloc ____ Sc. ____ Ap. ____ Județ __________ Cod ______
Telefon __________ E-mail ______________ Profesia ____________ Vârsta ______

Se completează de către firme:
Denumire juridică ________________ Cod Fiscal ________________

Vă rugăm trimiteți acest cupon pe adresa House of Guides OP 49 - CP 56, București. Comenzile vor fi onorate în limita stocului disponibil. Plata se va efectua prin ramburs (la primirea coletului). Taxele poștale sunt suportate de editură.

Conform Legii 677 / 2001, prin semnarea acestui talon sunt de acord să primesc gratuit materiale promoționale și oferte despre aparițiile editoriale ale House of Guides.

My C. 04.2004



Oare de câte ori nu ţi-ai dorit poate să instalezi ultima versiune a celei mai tari distribuţii Linux dar nu aveai o partiţie separată pentru aceasta? Poate doreai doar să o testezi înainte să suprascrii sau să actualizezi instalarea existentă, poate erai curios să încerci şi altceva în afară de Mandrake dar nu ştiai dacă merită, poate aveai nevoie de o partiţie mai mare decât cea de 3GB pe care nu voiai să o redimensionezi, poate ţi-era lene să tot rebootezi din Windows în Linux şi viceversa, poate, poate, poate…

Ar exista o mulţime de motive bune pentru care ar merita să încerci VMWare. Pentru utilizatorii Windows, unul din cele mai bune ar fi că poţi instala în el un alt Windows pe care să testezi o sumedenie de programe care altfel s-ar aduna în lista din "Add-Remove Programs" a Windows-ului-gazdă, "facilitând" în scurt timp o încetinire semnificabilă a sistemului de operare. Să zicem că ai auzit de la cineva că aplicaţia cutare se blochează des. Altcineva ţi-a spus că nu e aşa, că blocările sunt favorizate de o combinaţie hardware nereuşită. Vrei să încerci şi tu pe sistemul tău dar ţi-e teamă de consecinţe. Încearcă mai bine VMWare.

Ce este VMWare?

Virtual Machine Ware este un soft de emulare. Unii spun că este mai mult decât atât, că este o mană cerească pentru dezvoltatorii de aplicaţii sau utilizatorii de sisteme de operare non-Windows. Este similar cu VPC (Virtual PC), principalul concurent al VMWare-ului, dar se deosebeşte de alte emulatoare (cum ar fi Bochs sau DOSbox) prin rapiditate, o interfaţă intuitivă şi numeroase alte opţiuni.

VMWare este un produs comercial care se distribuie în două tipuri de pachete: VMWare Workstation şi VMWare Server. Programul îţi permite să instalezi un sistem de operare în Windows sau Linux în cadrul unui fişier-imagine asemănător ISO-urilor. Poate unul din cele mai importante aspecte ale VMWare-ului este acela că accesează hardware-ul real şi nu emulează altceva decât partiţiile. De exemplu: dacă eu rulez Windows XP pe un Pentium IV la 2,66GHz şi am o placă video nVidia GeForce FX 5200 cu 128RAM, dacă instalez - de exemplu - RedHat 9.0 în VMWare, Linux va detecta acelaşi hardware. Opţional se pot schimba spaţiul alocat partiţiei, cantitatea de memorie RAM folosită de sistemul de operare-client, dacă acesta să folosească sau nu o unitate floppy, CD-ROM sau orice alte periferice pe care sistemul-gazdă le suportă.

Şi nu se termină aici… VMWare oferă acces şi la reţea, fie ea internă sau Internet. Rulează în fereastră sau în mod full-screen, permite salvarea sesiunii de lucru şi rularea în paralel a mai multor sisteme de operare.

Poţi să-ţi administrezi liniştit serverul Linux şi să joci jocuri în acelaşi timp.

VMWare Workstation 4.0

În acest număr MyC mi-am propus să testez VMWare Workstation 4.0, versiunea Windows, deoarece este mai accesibilă utilizatorilor casnici. De menţionat că, dintre toate versiunile Windows, VMWare 4.0 rulează doar pe Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP, Windows Server 2003 şi este cu 30% mai rapid decât VMWare 3.0. A fost chiar impresionant să văd cât de rapid bootează şi lucrează SuSE 9.0 sub WindowsXP.

VMWare dispune de o mulţime de opţiuni, care mai de care mai interesante. De exemplu, dacă pornim două sau mai multe sisteme de operare şi dorim să le utilizăm eficient în acelaşi timp, tot ceea ce trebuie făcut este alegerea modului "Full screen" alternând ulterior ecranele folosind combinaţiile de taste Ctrl+Alt+F1 - Ctrl+Alt+F2, F3, F4 etc. Pentru a ieşi din "Full screen" trebuie să apeşi Ctrl+Alt+Esc şi ai revenit din nou în Windows. În rest, totul e o joacă de copii.

Cum realizãm o partiþie virtualã

Instalarea unui sistem de operare sub VMWare este extrem de simplă.

1. Din meniul File alegi New > Virtual Machine.

2. După ce apeşi butonul "Next", selectezi din "Virtual machine configuration" varianta „Custom“.

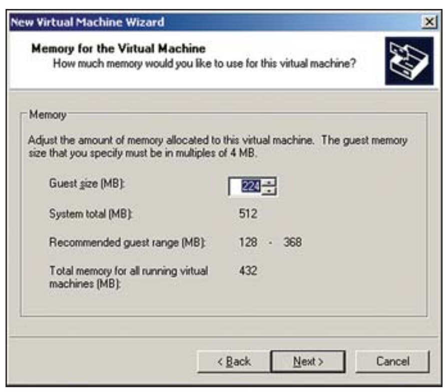
3. Din lista sistemelor de operare îl alegi pe cel dorit. Dacă acesta nu este prezent printre cele enumerate, vei selecta "Other". În prezent, VMWare Workstation 4.0 poate iniţializa următoarele sisteme de operare consacrate:

- *MS DOS*
- *Windows 3.1*
- *Windows 95*
- *Windows 98*
- *Windows ME*
- *Windows NT*
- *Windows 2000 Professional*
- *Windows 2000 Server*
- *Windows 2000 Advanced Server*
- *Windows XP Home Edition*
- *Windows XP Professional*
- *Windows Server 2003, Web Edition*
- *Windows Server 2003, Standard Edition*
- *Windows Server 2003, Enterprise Edition*
- *Linux*
- *FreeBSD*
- *NetWare 5*
- *Netware 6*

4. De menţionat că "Linux" se referă la mai multe distribuţii. După cum vei vedea în continuare, nu toate sunt la fel de "încântate" să ruleze sub soft de emulare. Acelaşi lucru este valabil şi pentru intrarea "FreeBSD", prin configuraţia căreia se poate instala NetBSD sau OpenBSD, fără prea multe tweak-uri, la fel de bine cum în loc de MS DOS am putea opta pentru FreeDOS.

5. În continuare ţi se cere să alegi un nume şi o locaţie pentru sistemul de operare care urmează să fie instalat. De exemplu "Windows XP Professional" şi "C:\My Documents\MyVirtual Machines\Windows XP Professional"

6. Pasul următor este alegerea cantităţii de RAM pe care doreşti să o aloci acestuia. Ar fi bine să alegi mai puţin de jumătate din totalul RAM-ului real disponibil în PC-ul tău, ca să poţi rula şi alte aplicaţii în timp ce instalarea continuă. Dacă eşti nerăbdător, poţi seta valoarea la o limită mai mare dar



Alege cantitatea de memorie pe care o vei aloca sistemului de operare

performanţa Windows-ului va fi diminuată simţitor pe măsură ce VMWare va aloca din ce în ce mai multe resurse procesului de instalare.

7. Alege un tip de conexiune în reţea. Ai 4 opţiuni, şi anume: acces la o reţea Ethernet externă - dacă optezi pentru ea atunci va trebui să configurezi un IP separat în sistemul de operare client; NAT (Network Address Translation) - recomandabil deoarece sistemul de operare client va folosi acelaşi IP ca şi sistemul de operare gazdă. De preferat atunci când nu vrei să te încurci cu o listă impresionantă de IP-uri; "Host-only networking" - poţi conecta sistemul de operare-client la o reţea privată

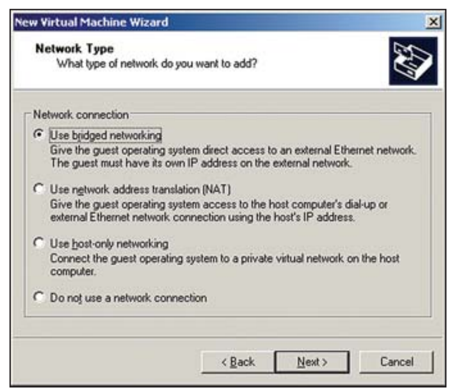


WMWare Workstation 4.0 versiunea Linux rulând Windows XP

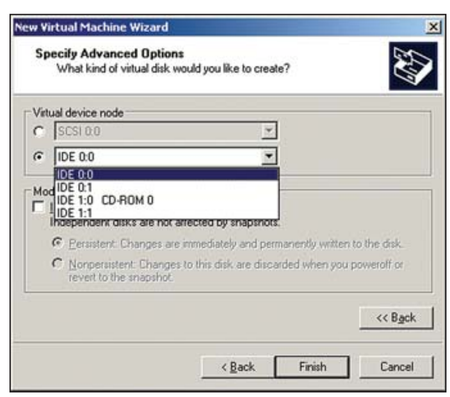
din PC-ul-gazdă; poţi dezactiva opţiunile de reţea dacă nu doreşti acces la aceasta.

8. Selectează pe ce tip de partiţie se va instala sistemul de operare: disc virtual (o partiţie virtuală nouă), disc existent sau disc fizic (o partiţie a hard discului-gazdă). Ultima opţiune presupune formatarea unei partiţii goale şi echivalează cu instalarea unui sistem de operare fără a folosi VMWare (de exemplu RedHat 9.0 pe o partiţie ReiserFS a hard discului).

9. "Disk capacity". O opţiune extrem de importantă care diferenţiază VMWare de VirtualPC sau alte emulatoare x86. Ai posi-



Tipul de conexiune pe care îl vei folosi: bridged, NAT sau host-only



Hard disc-ul virtual poate fi de tip IDE sau SCSI ºi poate fi setat ca master sau slave

bilitatea de a crea un disc virtual mic şi scalabil, a cărui dimensiune maximă poate fi setată în câmpul text. Prin "scalabil" înţeleg faptul că acesta se va umple pe măsură ce instalezi sistemul de operare şi programe în el, până ce limita setată va fi atinsă. În cazul în care din 4GB dedicaţi sistemului de operare folosim doar 3, imaginea pe care VMWare o va folosi va ocupa pe HDD-ul fizic 3GB. Dacă însă alegi "Alocate all disk space now", procesul de creare a partiţiei virtuale va dura mai mult, rezultatul fiind un fişier-imagine de mărime fixă. A treia opţiune este împărţirea imaginii create în fişiere de câte 2GB, pentru o mai bună administare a acestora în cazul în care doreşti să arhivezi fişierele sau să manevrezi mai uşor imaginile la copiere, mutare sau ştergere.

Eu îţi recomand să foloseşti opţiunile aşa cum ţi le oferă VMWare, lăsând cele două casete nebifate, pentru a economisi timp şi spaţiu pe hard discul fizic. Oricum, în ceea ce priveşte funcţionalitatea, rezultatul este acelaşi.

10. Alege un nume pe care să îl atribui fişierului-imagine şi locaţia acestuia. Dacă accesezi butonul "Advanced" ţi se oferă şi mai multe opţiuni, una dintre ele fiind alegerea unui tip de hard disc (IDE sau SCSI). De exemplu, dacă optezi pentru SCSI 0:2, sistemul de operare client va detecta drive-ul ca şi ID 2 pe controllerul 0. La "Mode" poţi selecta modul "Independent" (în cazul acesta datele de pe disc nu vor fi înregistrate când faci un snapshot al PC-ului virtual), iar odată caseta selectată ai două opţiuni: "Persistent" - modificările făcute asupra datelor sunt scrise imediat - şi "Nonpersistent" - schimbările nu sunt scrise pe disc, la resetarea sau oprirea PC-ului virtual acestea fiind pierdute. Specificarea unei stări a discului poate fi folositoare în cazuri particulare când, datorită unei anumite tipuri de configurări, nu doreşti sau e inutil să foloseşti opţiunea "Snapshot".

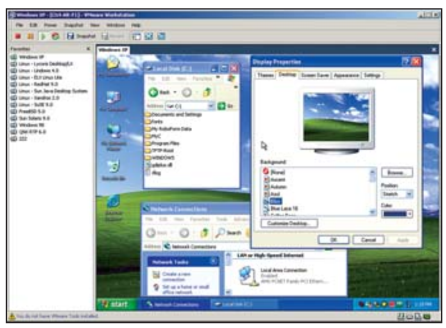
Acum nu îţi mai rămâne decât să apeşi pe "Finish" pentru a finaliza procesul de setare a unui PC virtual şi eşti gata de instalare.

Ca să te ajut să înţelegi felul în care aplicaţia interacţionează cu diferite sisteme de operare, am luat pe rând 12 dintre acestea şi iată cum s-au comportat ele în VMWare:

Windows XP Professional

Instalarea XP-ului a decurs fără nici un fel de incidente, la fel ca pe orice PC care suportă această versiune Windows. Am creat o partiţie virtuală de 4GB şi la instalare am formatat-o FAT32. Ulterior am testat un Windows XP pe NTFS şi sistemul s-a comportat la fel. Am ales un HDD virtual IDE şi sistemul de operare l-a detectat ca şi cum ar fi fost un hard disc real, a găsit hardware-ul PC-ului meu şi l-a configurat corespunzător. În câteva minute făceam clicuri pe un desktop proaspăt acoperit de un cer albastru, atât de specific produselor Microsoft. Am repornit şi am schimbat valoarea memoriei RAM din 256 în 128. Deoarece PC-ul de testare are 512DDRAM m-am gândit că ulterior voi rula Windows şi Linux în paralel şi, prin urmare, voi avea nevoie de acei 128MB RAM suplimentari pentru o mai bună performanţă. Cu cât rulaţi în VMWare mai multe sisteme de operare simultan, cu atât mai mult va trebui să reduceţi procentajul memoriei folosite de fiecare.

Am selectat din meniul "File" al aplicaţiei VMWare opţiunea "Install VMWare Tools..." şi imaginea unui CD cu numele "Vmware Tools" a apărut în locul CDROM-ului din "My Computer". După instalarea acestuia în cadrul XP-ului care rula în VMWare am



putut seta rezoluţii mai mari de 640x480, iar cursorul mausului putea fi acum mutat cu uşurinţă din fereastra aplicaţiei înapoi pe desktop-ul real, fără a mai fi nevoit să folosesc combinaţia de taste Ctrl-Alt. Windows-ul de sub VMWare a găsit şi placa de reţea dar i-a atribuit numele "AMD PCNET Family PCI Ethernet Adapter" deşi în realitate aceasta este "ASUSTek/ Broadcom 440x 10/100 Onboard" iar placa de bază ASUS P4PE-X are un procesor Pentium 4 pe ea. Deoarece alesesem NAT la partea de networking a setării partiţiei pe care instalasem XP-ul, instalarea reţelei a fost "floare la ureche". De obicei aşa se întâmplă atunci când serverul care te conectează în LAN şi la Internet este setat pe DHCP.

Placa de sunet, placa video nVidia, rezoluţia - toate au fost detectate cu succes. Acum puteam accesa şi reţeaua, Internetul, şi, având în vedere că setasem ca hostname un alt nume decât cel din Windows-ul real, acum apăream în grupul din care făceam parte cu două intrări.

Am instalat în XP o mulţime de programe, de la Adobe Photoshop CS până la utilitare mai mici, şi toate au funcţionat fără probleme. Dacă intram în modul full-screen aş fi putut lăsa pe oricine să lucreze pe calculatorul meu şi persoana nu şi-ar fi dat seama că butonează, de fapt, în VMWare. Închipuie-ţi ce glume poţi să le faci colegilor instalând SuSE 9.0 în Windows-ul lor şi comutând fereastra în modul full-screen...

Partiţie virtuală: **4GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **38**
256RAM - Timp bootare în secunde: **35**
Grad de funcţionalitate: **99%**

Windows 98 Second Edition

Având în vedere faptul că Windows 98SE nu ocupă mult loc şi nu creează un swap virtual ca Windows XP, am creat prin VMWare o partiţie virtuală de 1,1GB - atât



cât să am loc să instalez MS Office şi încă câteva utilitare.

Ca şi în cazul XP-ului, instalarea a decurs fără probleme. Am instalat "VMWare Tools" urmând aceeaşi paşi ca şi cei de mai sus, am setat rezoluţia la 1024x768 (32biţi), am instalat placa de reţea şi câteva programe - nici o problemă. VMWare este excelent pentru cei care rulează XP dar vor să aibă acces şi la un Windows 98 fără a-l instala în mod real pe PC-ul propriu. Două sau mai multe intrări pot fi enervante în bootmanager-ul Windows-ului, la fel cum prezenţa a două directoare-sistem poate uneori zăpăci utilizatorul. Pentru a rezolva problemele de incompatibilitate dintre unele programe care nu vor să funcţioneze la fel de bine sub două versiuni Windows diferite, VMWare sare în ajutorul utilizatorului oferindu-i acestuia posibilitatea de a le rula în paralel.

Dacă eşti programator şi vrei să te asi-

guri că noua aplicaţie pe care tocmai ai scris-o nu le va crea probleme clienţilor ce au configuraţii hardware mai slabe - şi prin urmare nu îşi permit să utilizeze un Windows "mai puternic" - poţi să optezi pentru un test în VMWare Workstation 4.0.

Partiţie virtuală: **1,1GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **24**
256RAM - Timp bootare în secunde: **22**
Grad de funcţionalitate: **97%**

RedHat 9.0

După testarea a două versiuni de Windows, am continuat cu Linux. Am început cu cea mai cunoscută distribuţie - RedHat, versiunea 9.0 - pentru care am alocat 4GB. În timpul instalării m-am întrebat cum voi aloca Linux-ului o partiţie swap: va trebui să creez încă una separat, o par-



tiţie virtuală în VMWare, sau va trebui să repartiţionez partiţia de 4GB ca să fac loc celei noi? Răspunsul e simplu: poţi crea o partiţie separată de - să zicem - 300MB, pe care Linux o va vedea ca şi *hdb1* prin VMWare sau poţi aştepta până procesul de instalare îţi va cere să formatezi partiţiile pe care sistemul de operare le va folosi, moment în care poţi redimensiona partiţia virtuală până în punctul în care ai loc destul şi pentru swap.

Am ales să instalez întreg sistemul de operare (full install). Prima impresie pe care am avut-o la vederea bootmanager-ului albastru din RedHat a fost ceva de genul "hehe, rulez Linux în Windows…".

E chiar interesantă senzaţia pe care o încerci cu VMWare în modul full-screen: sari dintr-un ecran Windows în Linux într-o secundă. Rezultatele timpului de bootare din tabelul de mai jos au ajuns să treacă de limita de 60 de secunde deoarece am activat Samba, Apache şi *vsftpd* să se încarce la pornire. Dacă mai adăugăm şi timpii de încărcare ai KDE-ului, ajungem aproape de limita de 1 minut şi jumătate la încărcarea sistemului de operare.

Primul pas pe care l-am făcut după terminarea setup-ului a fost să instalez "VMWare Tools". Am selectat File > "Install VMWare Tools..." din meniul VMWare şi am montat unitatea CD-ROM.

```
mount /dev/cdrom /mnt/cdrom
```

În directorul `/mnt/cdrom` a apărut un fişier numit `vmware-tools-linux.tar.gz` pe care l-am copiat şi dezarhivat într-un director temporar:

```
cp vmware-tools-linux.tar.gz /home/temp
cd /home/temp
gzip -d vmware-tools-linux.tar.gz
tar -xf vmware-tools-linux.tar
```

Instalarea o putem porni acum tot de sub consolă cu

```
vmware-tools-distrib/vmware-install.pl
```

dar nu înainte de a închide X Server. La un anumit moment îţi va cere scriptul de instalare să îl închizi aşa că, pentru a nu relua dintr-un punct instalarea, e mai bine să intri direct sub consolă şi să lansezi scriptul de acolo.

Partiţie virtuală: **4GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **69 + 15 (KDE)**
256RAM - Timp bootare în secunde: **61 + 14 (KDE)**
Grad de funcţionalitate: **99%**

Xandros 2.0 Deluxe

După ce m-am convins că RedHat s-a comportat bine sub VMWare, mi-am zis să încerc şi o distribuţie bazată pe Debian. Cum în numărul trecut al revistei am prezentat Xandros Desktop 2.0 Deluxe, am scos la iveală CD-ul de instalare şi am început procesul de setup. Am creat o partiţie de 2GB şi am folosit 256RAM la instalare, după care am redus volumul de RAM la 128. Îmi apare fereastra de login dar



Xserver începe să îmi facă probleme deoarece, în afară de background, nu mai pot vedea nimic din desktop. Nici o problemă. Îmi amintesc că în timpul instalării pachetului VMWare Tools sub RedHat mi se cere la un moment dat să opresc Xserver şi să continui de sub consolă.

Rebootez Xandros şi din meniul de bootare aleg "Expert Mode" care ştiu că îmi permite să mă loghez fără să intru întâi în KDE. Aleg din meniu "File" instalarea "VMWare Tools" şi copiez din directorul `/mnt/cdrom0` fişierul `vmware-tools-linux.tar.gz` într-unul folder temporar, îl dezarhivez şi lansez scriptul de instalare.

```
./vmware-install.pl
```

Sunt întrebat acum în ce director vreau să instalez fişierele binare. `/usr/bin` este afişat implicit, aşa că dau un "Enter". Fişierele "daemon" le instalez în `/usr/sbin`; în `/usr/lib/vmware-tools` se instalează toate librăriile după ce mi se spune că directorul nu există şi mi se oferă posibilitatea ca scriptul să îl creeze automat. În final, după o serie de confirmări de acest gen, mi se spune că "VMWare Tools" s-a instalat şi e nevoie să îl configurez folosind comanda `/usr/bin/vmware-config-tools.pl` pe care scriptul lansat iniţial se oferă să o pornească în locul meu. Apăs un alt "Enter" şi mi se spune că modulele `"vmhgfs"` precompilate nu pot rula pe kernelul meu, dar mi se oferă posibilitatea de a le recompila chiar eu. Sunt întrebat care este calea către *gcc* iar în câteva minute, după o altă restartare, sunt întâmpinat de un desktop tipic Xandros.

Aveam deja două sisteme de operare Windows şi două distribuţii Linux distincte. Am ales un alt Linux, de data aceasta o distribuţie la fel de cunoscută precum Red Hat...

Partiţie virtuală: **2GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **62 + 11 (KDE)**
256RAM - Timp bootare în secunde: **55 + 10 (KDE)**
Grad de funcţionalitate: **60%**

SuSE 9.0

Spre deosebire de Xandros - şi, după cum vei vedea imediat, şi LindowsOS 4.0 - SuSE 9 s-a instalat şi a rulat fără nici un fel de probleme. Ca şi în cazul RedHat-ului, KDE a fost iniţializat la o rezoluţie mică, dar după instalarea "VMWare Tools" am putut beneficia şi de alte facilităţi pe care VMWare Workstation 4 le oferă. SuSE este a

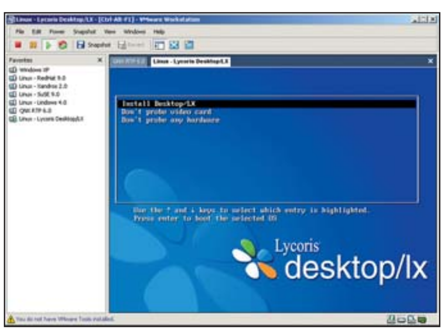


doua distribuţie Linux pe care am instalat-o în VMWare şi care a funcţionat corespunzător, fără probleme. Porneam RedHat, WindowsXP şi SuSE în modul "full screen" şi alternam ecranele folosind Ctrl+Alt+F1, Ctrl+Alt+F2, Ctrl+Alt+F3. Eşti în Windows, iar în clipa următoare sari într-un desktop KDE.

> Partiţie virtuală: **4GB**
> RAM alocat la instalare: **256**
> 128RAM - Timp bootare în secunde: **52 + 19 (KDE)**
> 256RAM - Timp bootare în secunde: **46 + 18 (KDE)**
> Grad de funcţionalitate: **99%**

Lycoris Desktop/LX Amethyst Update 3

După cum am spus şi într-un număr trecut al MyC, Lycoris este o distribuţie Linux dedicată începătorilor. Desigur că nu "m-am răbdat", şi "a trebuit" să o instalez şi pe aceasta în VMWare. Prima oară când am încercat, am trecut cu bine de partea de

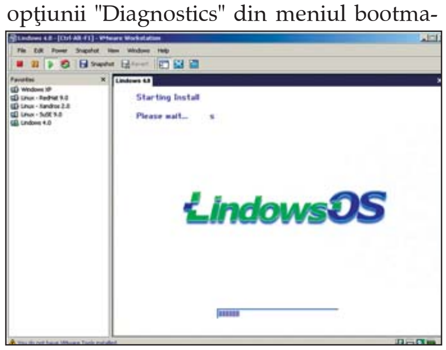


setup, dar după ce m-am logat pentru prima oară în sistem, KDE a refuzat sa îmi mai afişeze şi altceva în afară de background. M-am încăpăţânat şi a doua oară totul a decurs bine. Deoarece Lycoris boot-ează direct în KDE, a trebuit să folosesc modul "Expert" din meniul bootmanager-ului pentru a putea instala VMWare Tools şi în această distribuţie Linux. După încă o repornire a PC-ului virtual, Lycoris se bucura şi de facilităţile extra pe care VMWare Tools le oferă.

> Partiţie virtuală: **4GB**
> RAM alocat la instalare: **256**
> 128RAM - Timp bootare în secunde: **49 + 15 (KDE)**
> 256RAM - Timp bootare în secunde: **46 + 14 (KDE)**
> Grad de funcţionalitate: **70%**

LindowsOS 4.0

O altă distribuţie "prietenoasă" pe care am testat-o sub VMWare Workstation 4 a fost Lindows. Din păcate Lindows este setat şi el să pornească KDE-ul automat, fără a exista posibilitatea de a iniţializa linia de comandă în alt mod decât selectarea opţiunii "Diagnostics" din meniul bootma-

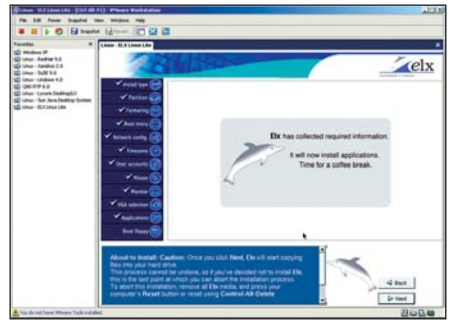


nager-ului. În mod ciudat, nici după instalarea VMWare, LindowsOS nu a vrut să pornească Xserver ca să mă pot bucura şi eu de o interfaţă grafică. După încărcarea ecranului alb al bootmanager-ului, Lindows încerca zadarnic să afişeze fereastra de login până când, în cele din urmă, mă "arunca" în modul text.

> Partiţie virtuală: **4GB**
> RAM alocat la instalare: **256**
> 128RAM - Timp bootare în secunde: **111**
> 256RAM - Timp bootare în secunde: **62**
> Grad de funcţionalitate: **50%**

ELX Linux Lite 1.0

Alături de Lycoris, ELX Linux Lite s-a comportat cel mai bine în grupul distribuţiilor Linux care au începătorii ca grup-ţintă. Chiar şi fără pachetul "VMWare Tools" KDE a pornit imediat după restartarea PC-ului virtual, şi am avut imediat acces la iconurile de pe desktop. Am configurat reţeaua, am folosit o rezoluţie mai decentă după ce am instalat şi pachetul VMWare Tools şi în curând navigam pe



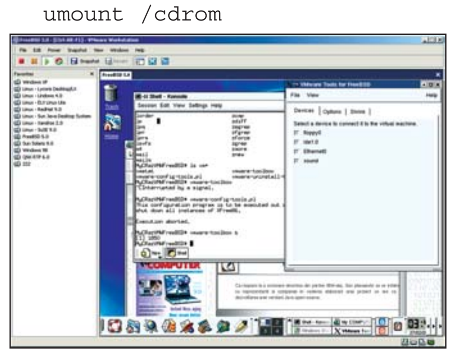
situl **www.myc.ro** folosind browserul din ELX. Unul din lucrurile pentru care poţi folosi VMWare este testarea distribuţiilor Linux mai "exotice", cum ar fi şi cazul ELX-ului, care m-a impresionat de-a dreptul prin înaltul grad de funcţionalitate şi configurabilitate de care a dat dovadă. Şi folosind VMWare, nici măcar nu a trebuit să-i fac loc pe una din partiţiile hard discului meu.

> Partiţie virtuală: **2GB**
> RAM alocat la instalare: **256**
> 128RAM - Timp bootare în secunde: **52 + 10 (KDE)**
> 256RAM - Timp bootare în secunde: **52 + 9 (KDE)**
> Grad de funcţionalitate: **98%**

FreeBSD 5.0

FreeBSD este unul dintre sistemele de operare pe care VMWare le suportă în mod oficial. Toate bune şi frumoase, am instalat FreeBSD precum aş fi folosit un hard disc real. Am creat chiar mai multe partiţii - `/home`, `/var`, `/boot` şi altele - pentru a vedea dacă nu întâlnesc anumite probleme la formatare. Am instalat VMWare Tools (File > Install VMWare Tools...)

```
cd /home
mkdir vmware
mount /cdrom
cp /cdrom/vmware-freebsd-tools.tar.gz /home/vmware
tar zxf /cdrom/vmware-freebsd-tools.tar.gz
umount /cdrom
```



```
cd /home/vmware/vmware-tools-distrib
./vmware-install.pl
```

Odată instalarea terminată, am fost întrebat la ce rezoluţii doresc să rulez KDE şi am ales opţiunea 2 (800x600). Ajuns în Xserver am pornit "vmware-toolbox" în background din directorul `/usr/bin` care mi-a oferit mai multe opţiuni de configurare

```
vmware-toolbox &
```

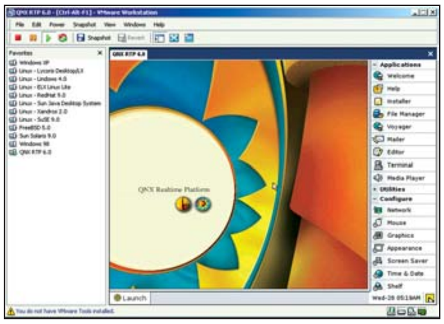
Singura problemă de care m-am lovit a fost faptul că mausul nu răspundea la comenzi întotdeauna (de exemplu un clic pe KDE Menu deschidea sporadic meniul), în schimb, în afară de acest mic inconvenient, funcţionalitatea FreeBSD este de admirat.

Iată încă un sistem de operare care nu este nici Linux, nici Windows, şi care funcţionează destul de bine în VMWare 4.0.

Partiþie virtuală: **4GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **35 + 20 (KDE)**
256RAM - Timp bootare în secunde: **34 + 20 (KDE)**
Grad de funcþionalitate: **88%**

QNX RTP 6.0

Anul trecut am prezentat în "My Computer" sistemul de operare QNX RTP, versiunea 6.0. Am testat QNX şi în VMWare, selectând o partiţie de tip "Other"



din lista celor disponibile în aplicaţie. Oricum, QNX avea să o detecteze şi să o formateze corespunzător. La ecranul de login am realizat că nu puteam deplasa cursorul mausului, iar desktop-ul mi-a apărut în 256 culori. Adâncimea de culoare şi rezoluţia le-am setat deplasându-mă cu Tab-ul tastaturii printre meniurile de configurare din QNX, dar mausul nu l-am putut face să funcţioneze nicicum.

În rest, placa de reţea, placa de sunet, toate au funcţionat corect. Am putut naviga pe Internet prin Voyager (browser-ul din QNX) odată ce am setat o conexiune prin DHCP. Chiar mă întrebam la un moment dat dacă QNX va recunoaşte placa de reţea AMD pe care VMWare o simulează dar nu am întâmpinat probleme legate de aceasta... O scurtă notă: dacă te loveşti cumva de probleme legate de placa video, merită să încerci următorii paşi: după instalare reporneşte şi ţine apăsată tasta Space ca să intri în meniul opţiunilor de bootare. Selectează F1 pentru a afişa opţiunile "safe mode" şi selectează cu F3 "F3 plus do not start photon". Apasă Enter de două ori pentru a continua şi ignoră mesajele de eroare care ar putea să apară. Loghează-te cu "root", introdu parola şi navighează de sub consolă până în directorul `/lib/dll` unde va trebui să redenumeşti fişierul `devg-vesabios.so` în `devg-vesabios.so.bak` . VMWare întâmpină câteva probleme atunci când încarcă sub QNX library-ul Vesa, dar cu acest mic truc totul ar trebui să fie OK iar data viitoare QNX te va lăsa să intri în interfaţa Photon.

Partiþie virtuală: **1GB**
RAM alocat la instalare: **256**
128RAM - Timp bootare în secunde: **24 + 4 (Photon)**
256RAM - Timp bootare în secunde: **24 + 4 (Photon)**
Grad de funcþionalitate: **70%**

Concluzie

În opinia mea, VMWare este una dintre cele mai importante realizări software ale ultimilor ani, iar pasul realizat de la versiunea 3.0 la 4.0 a constituit veriga-lipsă care avea să distanţeze în mod considerabil VMWare de alte programe similare - Virtual PC, Bochs, DOSBox, Win4Lin - cu atât mai mult cu cât dintre cele menţionate doar primele două sunt capabile să ruleze mai multe sisteme de operare, ultimele fiind emulatoare DOS/Windows. Chiar dacă ai sau nu nevoie de VMWare în activitatea ta de zi cu zi, acesta reprezintă mai mult decât o "curiozitate" şi te poate scuti de multe reinstalări pe partiţia virtuală.

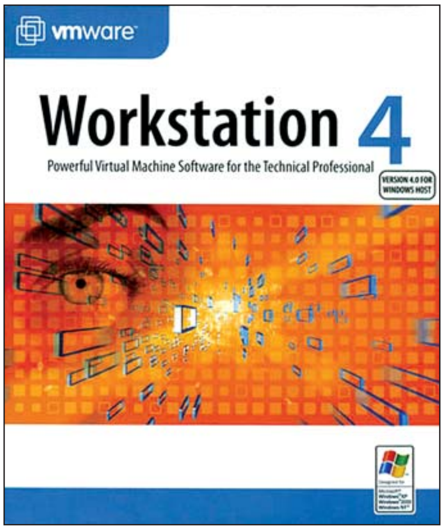
La ce poþi folosi VMWare...

- studii asupra viruşilor
- luarea de screenshot-uri ale secvenţei de bootare în cazul unor sisteme de operare
- analiza unor sisteme de operare mai "exotice"
- testarea în timp real a interoperabilităţii dintre două sau mai multe sisteme de operare
- testarea timpului de bootare în paralel, pe acelaşi hardware
- dezvoltarea de aplicaţii pentru un anumit tip de sistem de operare
- testarea-portarea acestora pe mai multe sisteme de operare sau versiuni ale acestora
- accesarea în timp real a unor aplicaţii care din anumite motive nu rulează pe sistemul-gazdă. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

PE CE HARDWARE AM TESTAT...
Pentium IV la 2,66GHz
512 DDRAM
placă video Nvidia GeForce FX 5200, memorie video 128RAM
HDD IBM 80GB 7200RPM (Din care 3GB am dedicat partiþiei Xandros)
Placă de bază ASUS P4PE-X
Placă de sunet SoundMAX Integrated Digital Audio
Placă de reþea ASUSTek/Broadcom 440x 10/100 Onboard
Monitor Philips 107B, 17"

VMware Workstation 4
Preþ - 299USD
Platforme: Windows/Linux
URL: **www.vmware.com**



Acceleratoare Web



Pentru majoritatea dintre noi, cea mai mare problemă legată de Internet continuă să fie viteza de navigare. Dacă Internetul devine pe zi ce trece un monstru cu din ce în ce mai multe capete, fiind tot mai greu să găseşti informaţia cea mai precisă, mărirea vitezei de navigare este o soluţie care ne-ar scuti de multe bătăi de cap.

Navigarea pe dial-up a fost perioada în care una dintre calităţile care mi s-a dezvoltat cel mai mult nu a fost - cum ai fi tentat să crezi - mărirea nivelului cunoştinţelor, ci... răbdarea. Am fost fascinat tot timpul de siturile colorate, realizate în flash şi împopoţonate cu tot felul de applet-uri sau scripturi. Numai că, prin conexiunea dial-up preferam să navighez pe situri în mod text pentru a economisi timp şi... nervi.

Au trecut acele vremuri, viteza de navigare a crescut odată cu introducerea unor conexiuni mai rapide. Din păcate la noi în ţară nu oricine îşi poate permite o legătură broadband sau măcar una prin cablu TV care să asigure o viteză de navigare acceptabilă şi care să nu-ţi limiteze traficul la un anumit număr de MB. Care este soluţia atunci, în caz că există vreuna?

Cu ceva ani în urmă am găsit pe Internet o reclamă care-mi promitea că în cazul achiziţionării unui anumit soft, viteza de navigare va creşte cu 250%. Bineînţeles că am fost impresionat, numai că, nu mai ştiu din ce motiv, am renunţat la imboldul de a cumpăra programul.

Ideea de a cerceta mai atent subiectul şi de a afla adevărul despre asemenea programe mi-a venit când am citit undeva opinia unui utilizator că aceste programe nu ar fi decât un fel de "înşelătorie"... Pentru a înţelege mai bine cum anume funcţionează aceste programe, voi face mai întâi o recapitulare a principalelor tipuri de conexiuni la Internet.

Tipuri de conexiuni

Există mai multe modalităţi de a te conecta la Internet: modem dial-up, cablu (broadband), DSL (Digital Subscriber Line), satelit (broadband), ISDN (Integrated Services Digital Network) şi liniile T. Nu toate aceste tipuri de conexiuni sunt disponibile în toate zonele geografice, aşa că tu va trebui să alegi doar ceea ce se oferă în zona în care locuieşti (ofertele de preţuri variază de asemenea în funcţie de producători, distribuitori şi furnizori).

Conexiunea Modem/Dial-Up este,

încă, cea mai utilizată modalitate de conectare la Internet (cel puţin la noi în ţară). Din cauza faptului că aceste legături se realizează prin linii telefonice obişnuite, aproape oricine poate să intre astfel pe Internet. În timp ce eşti conectat, telefonul tău nu este disponibil, de aceea unii utilizatori îşi instalează o a doua linie dedicată doar calculatorului (nu ştiu totuşi dacă are vreun sens sau dacă merită să procedezi astfel). Modemurile sunt de două feluri, interne şi externe. Dacă PC-ul tău are un modem integrat tot ceea ce trebuie să faci este să conectezi printr-un cablu mufa din spatele PC-ului la telefon, să-ţi setezi datele contului pe care-l primeşti de la ISP-ul tău şi apoi să te loghezi şi să navighezi cât îţi place sau cât îţi permiţi.

Problema cea mai mare a acestui tip de conexiune este viteza care, în cel mai fericit caz, nu depăşeşte 56 Kbps (7,2 KB/s). Mai mult, chiar dacă dispui de un modem performant, viteza poate fi limitată de calitatea transmisiei prin liniile telefonice. Siturile cu multe animaţii, imagini, sunet se vor încărca foarte, foarte greu la viteze mai mici de 28,8 Kbps.

Conexiunea ISDN necesită o linie telefonică dedicată şi un router. Din ce în ce mai răspândită, această legătură costă substanţial mai mult decât o linie telefonică normală, dar conexiunile digitale au mai puţine erori de transmisie iar viteza de transmisie a datelor este mai mare (teoretic până la 128 Kbps - practic însă este de 4 ori mai mare) iar utilizatorul va beneficia şi de două linii telefonice în acelaşi timp.

Conexiunea prin cablu (broadband) se realizează prin cablul TV şi necesită şi un modem special. Există şi la noi mai mulţo furnizori de acest fel care oferă atât acces TV cât şi conexiuni la Internet. Această modalitate îi pune la dispoziţie utilizatorului o conexiune mai rapidă şi un streaming audio-video mai bun.

Exact ca şi în cazul legăturii DSL (despre care voi vorbi imediat), utilizatorul este conectat la Internet permanent fără a fi nevoie de o linie telefonică. Viteza de download este de până la 20 de Mbps, iar cea de upload între 128 şi 1000 Kbps (viteze net superioare faţă de cele obţinute prin dial-up).

DSL (Digital Subscriber Line) - ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) sunt conexiuni mai complexe, care pot lua mai multe forme, şi a căror viteze pot fi influenţate de distanţa faţă de cea mai apropiată substaţie de telefonie. DSL poate atinge viteze de 10 ori mai mari decât o conexiune realizată printr-un modem standard, şi funcţionează printr-o linie telefonică normală, putând fi folosit în acelaşi timp şi telefonul. Vitezele sunt cuprinse între 354 şi 8,000 Kbps, fiind influenţate, după cum spuneam, de tipul de DSL şi de distanţa până la cea mai apropiată staţie. Asymmetric Digital Subscriber Line este similară DSL-ului şi este denumită asimetrică deoarece poate primi până la 8Mbps dar poate trimite date doar la viteza de 64 Kbps. Faţă de legătura prin cablu, lăţimea de bandă nu este partajată.

Legătura broadband prin satelit este un serviciu "one-way" sau "two-way" pentru transmiterea de date la viteze mari prin intermediul unei antene parabolice. Diferenţa între cele două este că pentru serviciul "one-way" ai nevoie şi de un modem convenţional şi o linie telefonică spre un ISP pentru upload-uri. În aceste versiuni, calculatorul trimite cererea pentru informaţii unui ISP printr-o comunicare dial-up, iar datele sunt returnate prin antenă şi ajung în calculator printr-o aparat de decodare. Oricum serviciul "two-way" îţi permite să download-ezi şi să upload-ezi prin antena parabolică, nemaifiind nevoie de o linie telefonică. Această opţiune este una destul de scumpă dar este potrivită pentru persoanele aflate în locuri unde serviciile prin cablu sau DSL nu sunt disponibile. Viteza de transmisie a datelor poate să depăşească 6Mbps. Un alt avantaj al acestui tip de conexiune este şi în acest caz faptul că lăţimea de bandă nu este partajată.

Frame relay, conexiune mai puţin răspândită (un fel de legătură "party line" la Internet) necesită un aparat asemănător unui modem denumit FRAD (Frame Relay Access Device) sau un DSU/CSU (Data Servicing Unit/Channel Servicing Unit). Viteza ajunge până la 1,544 MBps.

Liniile T1 (perechi torsadate, cablu coaxial, fibră optică) şi T3 (fibră optică) sunt conexiuni scumpe, care necesită echipamente speciale, dar de mare viteză, până la 1,544 Mbps în cazul T1 şi până la 44,736 Mbps în cazul T3.

Conexiunile OC1 şi OC3 (Optical Carrier 1,3) sunt cele mai scumpe şi mai rapide, 51,84 Mbps respectiv 155,52 Mbps.

Legăturile wireless (Wi-Fi) au apărut în principal după adoptarea standardului IEEE 802.11b. Tehnologia a ajuns acum la versiunea Wi-Fi 5, şi atinge viteze de până la 54 Mbps.

Dacă în cazul legăturilor de mare viteză, acceleratoarele web nu ar avea nici o utilitate, pentru utilizatorii care au conexiuni mai „slăbuţe'' (şi aici mă refer aproape exclusiv la utilizatorii care dispun de o legătură dial-up), acest tip de softuri ar putea fi o mană cerească. Urmează să vedem, în continuare, dacă aceste acceleratoare sunt mit sau realitate...

Câteva consideraţii

Trebuie să spun pentru început că evaluarea performanţei acceleratoarelor web este un proces foarte complex, şi se poate ajunge foarte uşor la concluzii greşite atâta timp cât nu este înţeleasă natura testelor şi controlul acestora. Timpul de încărcare a unei pagini variază semnificativ din motive care nu au nici o legătură cu utilizarea tehnologiei accelerării, iar eficacitatea variază şi ea în funcţie de conţinutul paginilor vizitate, de modalităţile de navigare ale utilizatorului, calitatea imaginilor, caching-ul browserului sau al PC-ului clientului.

Bineînţeles că modalitatea prin care îţi poţi da seama de performanţa unui accelerator web este aceea de a compara timpii de încărcare a paginilor în condiţii normale sau condiţii accelerate.

Acest lucru nu este însă foarte simplu deoarece aceste comparaţii pot fi influenţate de mai mulţi factori, cum ar fi:

- timpii de încărcare a unei pagini variază adesea din motive care nu au nici o legătură cu utilizarea unui accelerator, precum variaţiile de calitate a unei linii telefonice, viteza de conexiune a modemului, traficul (în cazul în care calculatorul este legat la o reţea) sau performanţa PC-ului.

- siturile web foarte vizitate folosesc de multe ori reclame şi conţinut

dinamic care se schimbă foarte des. Aceste schimbări determină ca acelaşi URL să necesite descărcarea unui pachet de date (considerabil) mai mare.

- cache-ul browserului şi cache-ul acceleratorului au de asemenea un impact major asupra timpilor de încărcare a unei pagini. Astfel, înainte de efectuarea testelor este bine să ştergi informaţiile stocate acolo. Însă problema o reprezintă aici exact faptul că utilizatorii nu obişnuiesc să golească cache-ul browserului sau al acceleratorului. Mai mult, majoritatea acceleratoarelor se bazează exact pe cache-ul acceleratorului. Şi cum utilizatorii obişnuiesc să viziteze zilnic sau chiar de mai multe ori pe zi un sit, golirea cache-ului ar reprezenta exact eliminarea atuurilor unui astfel de program.

- multe dintre instrumentele de testat acceleratoare sunt produse pentru a determina rata de transfer a PC-ului unui utilizator, în timp ce acceleratoarele nu acţionează prin îmbunătăţirea acestei rate ci prin reducerea cantităţii de date ce trebuie transmisă printr-o conexiune.

- unele programe se bazează exclusiv pe cache-ul lor, dar folosirea lor implică riscul ca browserul să afişeze la o nouă vizită aceeaşi pagină, când de fapt aceasta fusese actualizată între timp.

Majoritatea acceleratoarelor sunt uşor de utilizat şi au în general opţiuni standard de optimizare a sistemului care sunt valabile pentru aproape orice tip de sistem. Problema care se iveşte este dacă merită să cumperi un astfel de program sau să apelezi la unul gratuit. Dacă crezi că un asemenea program va transforma "conexiunea-melc" într-una "ghepard", hmm... nu e deloc aşa. Ideea principală legată de aceste softuri este accea că utilizează conexiunea pentru a-ţi da ce se poate mai bun din ceea ce ai. De exemplu, dacă ai un vas de argint murdar şi primeşti o soluţie X pentru acesta, detergentul respectiv nu-ţi va transforma vasul într-unul de aur, dar îl va curăţa şi-l va face ca nou!

Chiar dacă pentru început s-ar putea să nu observi nici o modificare, cu cât vei naviga mai mult este posibil să începi să vezi anumite îmbunătăţiri ale vitezei.

Există două tipuri principale de acceleratoare web disponibile. Cele mai răspândite sunt cele pe care le copiezi şi plăteşti o singură dată (sau sunt gratuite). Aceste programe realizează optimizări de rutină şi configurează automat modemurile pentru ca acestea să funcţioneze la parametrii maximi (există şi posibilitatea de configurare manuală pentru utilizatorii avansaţi - poţi să încerci şi acest tip de configurare deoarece, în cazul în care ceva nu merge cum trebuie, există opţiunea de revenire la setările standard).

Celălalt tip necesită un abonament lunar sau anual la un serviciu care foloseşte cache-ul unei reţele pentru a mări viteza de navigare. Aceasta înseamnă că programele respective încearcă să "prevadă" siturile pe care le vei vizita şi să le pregătească dinainte pentru furnizare. Metoda nu este atât de imposibilă pe cât pare, există modalităţi practice (mai mult sau mai puţin eficiente) prin care se pot prestabili intenţiile de navigare ale unui utilizator.

Dr. Speed vs. Propel Accelerator

Situl	neacc. 1	neacc. 1 O	neacc. 2	neacc. 2 O	neacc.3	neacc.3 O	pr. 1	pr. 2	pr. 3
www.nokia.com	60	49	55	44	50	40	25	22	22
www.adidas.com	20	17	18	15	15	14	11	10	10
www.reebok.com	19	16	16	16	15	14	12	12	11
www.fila.com	60	44	42	38	37	35	17	15	13
www.msn.com	24	20	22	18	21	17	12	10	8
www.yahoo.com	31	27	29	24	27	22	13	10	9
www.art.com	16	14	15	13	13	12	7	6	5
www.nba.com	32	29	29	27	26	24	15	12	1
www.gazetasporturilor.ro	40	35	37	32	35	29	16	12	12
www.personal.ro	25	24	24	23	23	21	14	12	9
www.sport.ro	48	42	46	40	43	38	17	13	10
www.zdnet.com	90	80	80	78	76	70	25	22	18
www.myx.net	60	55	55	53	51	48	17	15	11
www.windows.com	21	19	19	18	17	16	11	9	6
www.linux.com	30	27	28	25	25	23	13	10	9
www.home.ro	22	20	20	19	18	17	9	6	6
www.sba.gov	19	17	18	17	17	16	11	7	5
www.bbb.org	22	20	22	19	20	17	8	6	5
www.business.net	8	9	8	8	8	7	7	4	2
www.mizuno.com	60	56	57	54	54	50	17	13	12
www.hbs.edu	40	36	36	30	33	28	14	11	9
www.score.org	27	24	24	23	23	22	9	5	5
www.abc.com	40	38	38	36	36	34	12	9	7
www.bsa.org	16	15	15	14	13	13	6	5	3
www.london.edu	17	14	16	14	13	13	6	5	3
www.siemens.com	21	19	19	17	17	15	6	6	4
www.uscib.org	50	48	46	45	42	40	14	11	9
www.techweb.com	72	63	64	59	58	52	17	13	10
www.bihon.ro	40	39	36	36	35	32	12	10	7
www.entrepreneur.com	52	50	47	48	44	32	15	11	8

Din cauză că acceleratoarele gratuite pot să instaleze totodată progrămele care înregistrează "rutinele de navigare", nu te încurajez să apelezi la acestea, deoarece urmăresc cu totul alt scop decât acela pe care-l promovează. Instalează astfel de programe doar la recomandarea unui specialist sau a cuiva căruia nu i-a luat foc procesorul după utilizarea unui astfel de program... :).

Adevărul legat de acest aspect este faptul că nimic nu este gratuit şi lecţia este învăţată pe propria piele de cei care se plâng că au descărcat viruşi, că li se schimbă home-page-ul, că le apar tot felul de pop-up-uri când pornesc calculatorul sau, mai grav, sunt nevoiţi să reinstaleze sistemul deoarece acesta a devenit instabil. Din păcate (pentru mine) nici eu nu am scăpat "nevătămat" după instalarea unui astfel de program "gratuit" şi am fost nevoit să reinstalez sistemul de operare, deoarece conexiunea la Internet a fost compromisă aproape în totalitate. Despre ce a fost vorba...

Am găsit pe Internet un program gratuit numit "MarketScore" care promitea marea cu sarea... că vei naviga la viteze super-supra-extra... Acum, pe lângă faptul că nu am prea observat vreo îmbunătăţire a vitezei traficului, m-am trezit că abia mai puteam naviga pe vreo pagină. Realizând cam ce ar putea fi în spatele acestei căderi a sistemului, am început investigaţiile şi am descoperit în "Windows Task Manager" un proces denumit "ossproxy.exe" care este de fapt un serviciu proxy. MarketScore, fost NetSetter, rulează ossproxy.exe în Startup pentru a se asigura că toate conexiunile sunt rutate prin proxy-urile NetSetter. Există softuri care îndepărtează aceşti "paraziţi" (www.pestpatrol.com) sau poţi să obţii manual acest lucru. Din păcate ultima soluţie este puţin mai complicată, şi este probabil ca după ce este pusă în aplicare sistemul să rămână instabil. Problema sistemului meu a fost aceea că nu mai puteam naviga pe Internet aproape deloc. După îndepărtarea manuală (care probabil nu a decurs cum ar fi trebuit), sistemul a continuat să fie instabil, aşa că am fost nevoit să-l reinstalez.

Fiind o opţiune de dezinstalare ascunsă, va trebui să deschizi o fereastră de comandă şi să scrii (pentru Win 95/98/ME):

"%WinDir%\SYSTEM\NSCheck.exe" /uninstall

Pentru Win NT/2000/XP este suficient să scrii:

NSCheck /uninstall

Pentru a opri procesele în WTM, dă "End process" următoarelor aplicaţii:

systemroot+\system32\nscheck.exe
systemroot+\system32\ossproxy.exe
systemroot+\system\nscheck.exe

Dacă ai instalat cumva MarketScore în PC-ul tău şi nu ai ştiut până acum de acest lucru, îţi recomand să-ţi reinstalezi sistemul pentru a fi sigur că orice urmă de "parazit" a fost îndepărtată din calculator.

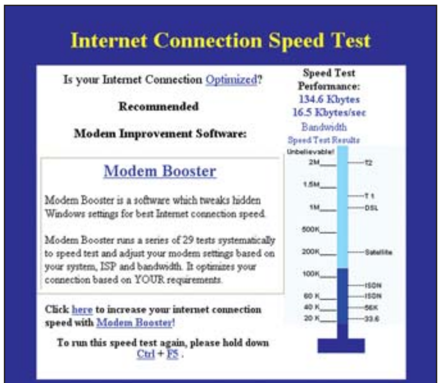
A doua păţanie cu acest tip de programe s-a întâmplat în momentul în care am instalat un alt program de accelerare "NetSonic". Dacă de data aceasta programul chiar a funcţionat, şi am constatat o reală îmbunătăţire a vitezei traficului, am fost nevoit să renunţ la el din alte motive.

Iniţial am instalat doar versiunea

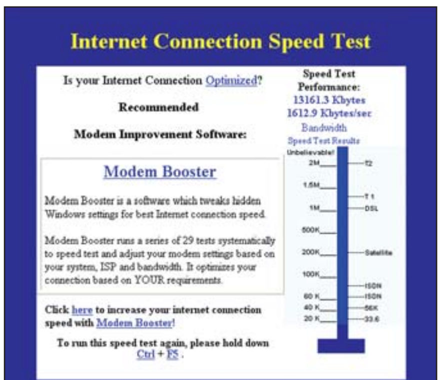
Situl	drs. 1	drs. 1 O	drs. 2	drs. 2 O	drs. 3	drs. 3 O
www.nokia.com	58	55	38	31	30	26
www.adidas.com	22	20	17	15	14	11
www.reebok.com	17	16	14	14	10	11
www.fila.com	53	42	27	22	18	14
www.msn.com	20	18	16	14	15	13
www.yahoo.com	27	25	18	16	16	14
www.art.com	16	14	13	11	12	9
www.nba.com	30	25	26	16	20	15
www.gazetasporturilor.ro	35	30	30	19	22	17
www.personal.ro	23	26	21	19	16	17
www.sport.ro	44	38	30	20	19	18
www.zdnet.com	80	60	39	24	25	23
www.myx.net	45	35	20	17	15	15
www.windows.com	17	15	16	13	12	10
www.linux.com	34	30	21	13	13	12
www.home.ro	24	23	14	13	11	10
www.sba.gov	20	20	16	15	10	12
www.bbb.org	20	15	14	10	8	8
www.business.net	9	7	7	8	7	6
www.mizuno.com	56	48	29	17	17	16
www.hbs.edu	38	34	24	17	14	15
www.score.org	29	25	21	9	10	7
www.abc.com	30	24	16	12	10	9
www.bsa.org	14	13	13	8	6	5
www.london.edu	18	15	13	10	7	6
www.siemens.com	25	22	15	10	7	6
www.uscib.org	45	38	30	16	15	13
www.techweb.com	64	58	32	18	17	16
www.bihon.ro	54	45	23	13	13	11
www.entrepreneur.com	56	48	28	17	18	15

Am testat cele douã programe cu ajutorul browserelor Avant ºi Opera, precum ºi a sitului www.numion.com ºi a programului NetLimiter. Pentru a determina cât mai exact ºi a putea observa diferenþele timpilor de încãrcare am ales 30 de situri, mai simple sau mai complexe,pe care le-am testat în 15 ipostaze: 6 neaccelerate (3 Avant, 3 Opera) Propel Accelerator (3), Dr.Speed (3 Avant, 3 Opera). Testarea a avut loc atât în condiþii de trafic suplimentar, fãrã trafic suplimentar ºi la ore diferite. Dupã cum poþi observa ºi din tabel, chiar ºi fãrã un program de accelerare, timpii de încãrcare a unei pagini scad simþitor dupã cea de-a treia accesare a respectivului sit. Ce am constatat la testarea în condiþii neaccelerate este faptul cã browserul Opera s-a dovedit mai rapid decât browserul Avant. În ceea ce priveºte duelul dintre Dr.Speed ºi Propel Accelerator, cu toate cã disputa a fost destul de echilibratã Propel Accelerator este softul care a avut în cele din urmã câºtig de cauzã. Un alt lucru pe care l-am remarcat legat de Dr.Speed este aspectul legat de prima ºi a doua accesare a unui sit. Astfel diferenþa dintre cele douã este foarte mare ceea ce a confirmat spusele producãtorului, ºi anume cã, cu cât foloseºti Dr.Speed mai mult, cu atât timpii de încãrcare a unei pagini vor scãdea.

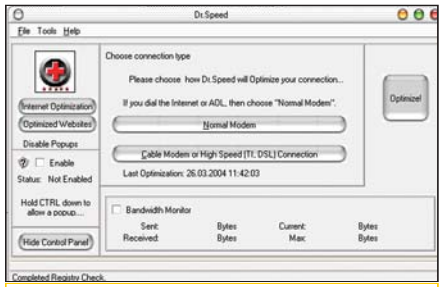
LEGENDÃ - neacc. = neaccelerat
pr. = Propel Accelerator
drs. = Dr.Speed
O = Opera



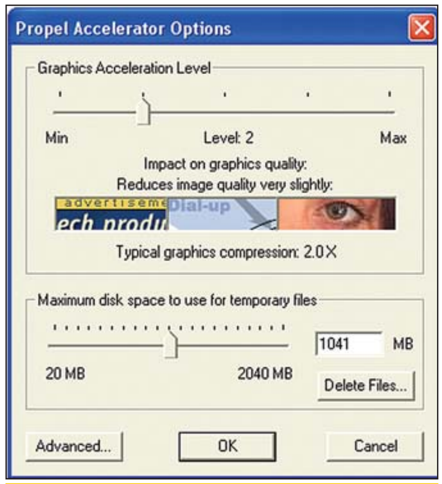
Testarea vitezei Internetului se poate realiza foarte uºor prin intermediul unor situri care oferă acest serviciu



Însă pe aceeaºi pagină am avut surpriza să constat că navighez cu o viteză de 1600 KB/s. Pentru a nu întâmpina astfel de probleme îþi recomand situl http://promos.mcafee.com/speedometer



Dr.Speed, o alternativă demnă de luat în considerare dacă doreºti să navighezi mai rapid



Propel Accelerator, fără îndoială un super-program, din păcate foarte puþin accesebil utilizatorilor din România

demo a programului, iar după ce l-am testat am fost tentat să cumpăr versiunea PRO (30-60 USD - în funcţie de opţiuni), numai că am renunţat în cele din urmă după ce am descoperit ce se ascundea în spatele acestui program: "eZula".

În esenţă NetSonic este un program care foloseşte exclusiv cache-ul propriu alocat pe un drive, unde salvează imagini şi grafice pentru a le putea servi ulterior mult mai rapid, direct de pe hard disc.

Problema în versiunea demo era că refresh-ul nu se făcea automat, şi astfel riscai să vizionezi o pagină care între timp fusese actualizată.

Numai că, printr-un artificiu pe care ţi-l voi descrie imediat, am descoperit că, în momentele în care nu făceam nici un fel de trafic, calculatorul meu "naviga" pe Internet de unul singur.

Ce se întâmpla de fapt şi cum am descoperit acest lucru: în momentul în care mi-am reinstalat sistemul, m-am decis definitiv şi am optat pentru un program destul de scump (300 USD varianta electronică - pentru sistemele Win 2000, NT, XP şi sistemele Linux), denumit "VMWare" dar care te asigur că merită fiecare bănuţ (softul este prezentat în detaliu în acest număr al revistei). Pe scurt, acest program îţi permite să rulezi simultan mai multe sisteme de operare. Astfel, mi-am instalat un sistem XP pentru teste (i-am făcut două copii) iar în momentul în care ceva nu mai funcţionează la parametrii normali, şterg sistemul respectiv, care nu este decât un director pe hard disc, şi rulez sistemul dintr-una din copiile pe care le-am făcut iniţial.

Aşa... Navigam în VMWare, şi eram chiar mulţumit de faptul că navigam foarte rapid cu ajutorul programului NetSonic, numai că, în momentul în care am terminat cu browsingul şi m-am reîntors în sistemul principal, cu ajutorul programului NetLimiter am putut să observ că în sistemul în care instalasem NetSonic-ul, chiar după ce am închis toate browserele, aveam un transfer mediu de 8 KBps!

Din nou m-am pus pe cercetat, iar de data aceasta vinovatul s-a dovedit a fi "eZula Top Text". Astfel, Top Text creează trafic dar din cauză că pachetele de date sunt mici şi criptate, nu se ştie exact dacă este vorba despre informaţii confidenţiale.

De această dată nu m-am mai stresat prea tare să îndepărtez manual "spyware-ul" fiindcă sunt ferm convins că şi dacă aş fi procedat aşa, tot ar mai fi rămas ceva ascuns printr-un colţişor al sistemului. Există totuşi şi resurse pe Internet unde poţi să găseşti modalităţi practice de a îndepărta manual "Top Text-ul" din calculator (**http://www.whirlywiryweb.com/removeezula.htm**). Eu



www.numion.com un sit foarte util, care te ajută să cronometrezi timpii de încărcare a unui site web

am şters pur şi simplu de pe hard disc directorul în care era instalat acel XP şi am pornit în VMWare o copie nounouţă!

După aceste păţanii am cam început să-mi pierd încrederea în acest tip de programe însă, conform zicalei "the last saves the day", am descoperit două programe care au funcţionat binişor şi nu mi-au instalat nici un "parazit" în calculator.

Propel Accelerator ºi Dr. Speed

Propel Accelerator a fost programul care m-a mulţumit cel mai mult, numai că, din păcate, se încadrează în categoria în care trebuie să plăteşti o taxă lunară sau anuală pentru a beneficia de program. Nu această taxă este problema (în jur de 4 USD) ci faptul că producătorii softului au contract doar cu anumiţi ISP pentru furnizarea acestui serviciu. Ideea este simplă: poţi să încerci programul pentru 30 ore pe parcursul a 8 zile, după care, dacă eşti mulţumit de el poţi să te abonezi. Numai că, deşi am fost mulţumit, nu m-am putut abona deoarece nu aveam la cine! Am să prezint totuşi performanţele acestui program în speranţa că, fie voi găsi o alternativă, fie Propel va ajunge şi în România.

Dr. Speed (v. 10.0) este în schimb un soft care poate fi achiziţionat pentru suma de 30 USD de la producătorul Aluria Software (**www.aluriasoftware.com**).

Spuneam mai înainte că evaluarea performanţei acceleratoarelor web este un proces foarte dificil din cauza faptului că legăturile la Internet sunt influenţate de numeroşi factori.

Astfel, pentru a testa programele cât mai exact am ţinut cont de mai mulţi factori (dacă găseşti sau ţi se recomandă un astfel de program şi doreşti să-l testezi, este bine să ţii cont de aceşti factori, iar înainte de a-l testa este bine să te documentezi atent pentru a nu cădea în capcana "spyware-urilor" sau a "paraziţilor"):

- tipul de conexiune (dial-up, cablu, în general conexiuni până la 256 Kbps);
- cache-ul programului (cu cât este mai mare, cu atât mai bună va fi viteza de navigare, însă cu atât se va diminua spaţiul pe hard disc - unele programe folosesc exclusiv această metodă de accelerare - vezi NetSonic);
- numărul de pagini vizitate, durata testelor şi orele de efectuare ale acestora;
- program sau serviciu de calculare a timpului de încărcare a unei pagini (www.numion.com, NetLimiter v. 1.29)
- repetitivitatea.

Toate acestea, şi poate şi altele, sunt elemente de care trebuie să ţii seama atunci când realizezi teste ale unor acceleratoare web.

În cazul unei conexiuni prin cablu timpii de încărcare a unei pagini în condiţii neaccelerate diferă şi sunt, după cum am mai spus, influenţaţi de diverşi factori.

Modul de funcţionare al celor două programe este doar parţial asemănător.

Propel Accelerator este conceput pe ideea "cu cât surfezi mai mult cu atât vei naviga mai rapid". Programul (sau mai degrabă, serviciul) are patru caracteristici importante:

- compresia. Programul are o tehnologie proprie de compresie a textului şi graficii care reduce semnificativ dimensiunea paginilor web şi a datelor trimise browserului.
- caching-ul. Propel reţine în cache-ul browserului pagini şi elemente de pagină pe care le reutilizează ulterior, astfel că, cu cât navighezi mai mult cu atât navighezi mai rapid. Golirea cache-ului duce la o scădere a vitezei de navigare.
- conexiunile persistente. Propel utilizează tehnici specifice pentru a optimiza conexiunea între PC-ul utilizatorului şi reţeaua de servere a companiei. Acest lucru elimină timpul pierdut pentru restabilirea şi închiderea conexiunilor TCP/IP.
- filtrarea opţională a conţinutului. Propel îţi permite să blochezi conţinutul nesolicitat, cum ar fi pop-up-urile sau reclamele.

Dr. Speed în schimb nu se bazează pe cache-ul browserului sau al programului. De altfel mi-am putut da singur seama de acest lucru, golind cache-ul browserului după o primă vizită. În momentul în care am intrat prima dată pe situl www.hotmail.com nu s-a simţit vreo diferenţă la viteză faţă de modul neaccelerat. A doua oară însă, după ce am golit cache-ul browserului, timpul de încărcare a sitului a scăzut semnificativ.

Ce se întâmplă de fapt este că, în momentul în care emiţi o cerere pentru o pagină, calculatorul trebuie să găsească locul unde respectiva pagină se găseşte pe Internet. Aceasta se întâmplă prin direcţionarea printr-un DNS, chiar şi în momentul în care doreşti să vizitezi o pagină pe acelaşi sit.

Ceea ce face de fapt Dr. Speed, în afară de optimizarea setărilor în funcţie de tipul de conexiune, este să înregistreze rutele şi să alcătuiască o "hartă", astfel că aceasta îi indică PC-ului locul exact de unde să ia o pagină fără a mai fi nevoie să se emită cereri unui DNS. În tabelul următor poţi să observi diferenţele dintre cele două programe, precum şi diferenţele de încărcare a paginilor în condiţiile accelerate şi neaccelerate.

Concluzii

Acceleratoarele web sunt un subiect delicat. Utilizarea în necunoştinţă de cauză (în special a celor gratuite) poate afecta grav stabilitatea calculatorului tău. Este important să ştii că producătorii care îţi promit o creştere spectaculoasă a vitezei sau a lăţimii de bandă exagerează pentru a-şi putea vinde produsele. De fapt, creşterea lăţimii de bandă nu este posibilă decât prin soluţii hardware. Tot ce pot face aceste programe este să optimizeze o conexiune pentru a "stoarce" tot ce este mai bun din ea.

După cum ai observat pe parcursul acestui articol şi din testele realizate, ai putut remarca faptul că aceste acceleratoare pot fi şi îngeri şi demoni... Ceea ce contează cu adevărat este să te documentezi cu atenţie în cazul în care doreşti să instalezi un program care nu-ţi prea inspiră încredere; sau, dacă totuşi apar probleme, trimite un e-mail la adresa de mai jos. ■

Laurenþiu Bancu
laurentiu@myc.ro



GRATUITĂŢI PE INTERNET

Spuneam cândva că Internetul este un monstru care devine pe zi ce trece tot mai mare, hrănindu-se cu informaţie şi, paradoxal poate, nouă ne este din ce în ce mai greu să găsim informaţia dorită. Imaginează-ţi o bibliotecă în care există 2.000 de volume catalogate, şi una cu 6 miliarde aranjate şi acestea "cât de cât"... Fără tehnologiile de căutare din zilele noastre am căuta mult şi bine acul în carul cu fân. Cu toate acestea, problema care a apărut a fost aceea de a identifica într-un set de informaţii pe cea mai relevantă; şi, crede-mă, acesta este cel mai dificil lucru pe care trebuie să-l facă un surfer web.

Nu fac excepţie de la această regulă nici gratuităţile oferite prin intermediul Internetului.

Există o anumită categorie de utilizatori ahtiaţi după "chestii" gratuite care se pot obţine pe Net. A existat o perioadă în care şi eu făceam parte din această categorie. Dacă am spus "a existat", asta nu înseamnă că nu mai caut şi astăzi lucruri gratuite pe Internet, doar că acum am alte priorităţi.

Ce este gratuit, ºi de ce?

Primul lucru pe care ar trebui să-l clarificăm este răspunsul la întrebarea pe care ar pune-o oricine: "De ce sunt aceste lucruri gratuite?"... Bună întrebare, numai că voi fi nevoit să-ţi dau o veste mai puţin bună, în cazul în care nu ştiai deja acest lucru: nimic în viaţă nu este total gratuit! Din această cauză să nu te miri când cineva îţi va arunca o privire sceptică în momentul în care-i vei spune că tricoul pe care-l porţi l-ai primit de la nu ştiu ce firmă din SUA. Pentru a înţelege exact cum stau lucrurile ar trebui să aruncăm o privire asupra tipurilor de gratuităţi pe care le întâlneşti pe Internet.

Materialele gratuite 100% sunt evident cea mai căutată formă de gratuităţi. Cineva spunea că "eu înţeleg prin gratuit, orice produs sau serviciu pe care-l pot obţine fără să-mi deschid portofelul". Nu sunt chiar în totalitate de acord cu această regulă. În afară de faptul de a plăti o sumă de bani în schimbul unui produs sau serviciu mai există şi alte acţiuni care pot fi catalogate ca şi costuri (le voi aminti şi voi vorbi despre ele pe parcursul articolului).

Un truc de care te poţi folosi dacă doreşti să şi primeşti un răspuns la cererile tale este acela de a găsi pagini care actualizează des, zilnic chiar, oferta de gratuităţi. Există şi pagini care mai prezintă oferte de acum 2-3 ani, unele dintre acestea încă valabile, dar majoritatea sunt expirate, deoarece există multe companii care după terminarea unei promoţii "uită" să precizeze acest lucru.

Fiind şi cele mai căutate, serviciile sau materialele gratuite 100% sunt şi cele mai greu de obţinut, şi asta din mai multe cauze: -oferte limitate, disponibilitatea zonală sau blocarea accesului anumitor ţări din diverse motive.

Urmează apoi ofertele gratuite pentru care însă tu va trebui să suporţi cheltuielile de transport, FWS (Free With Shipping) cum mai sunt denumite acestea în limba engleză. Pot deja să spun că acestea nu mai sunt chiar gratuite atâta timp cât tu va trebui să plăteşti transportul. În plus, poate am fi mulţumiţi să înţelegem prin gratuit şi "foarte ieftin". În multe cazuri însă, această regulă nu se aplică şi în cazul FWS-urilor, deoarece majoritatea ofertelor provin din SUA, iar costul transportului obiectelor de acolo până în România este destul de mare. Ideea care se află în spatele acestui tip de promoţie este aceea că multe companii au contracte cu firmele producătoare pentru a vinde aceste produse la preţuri promoţionale sau chiar de a le oferi gratuit. Este mai mult ca sigur că o parte din contravaloarea produselor este recuperată din banii de transport. Din cauza acestor aspecte este clar că ofertele FWS funcţionează mai mult local, deoarece este logic că nimeni nu va comanda din SUA un produs pentru al cărui transprt va trebui să achite 20 USD, produs care în România costă 100.000!

Aceste oferte au la bază studii psihologice şi de marketing complexe, şi în acest sens pot fi considerate nişte portiţe către alte produse, dintre care producătorul speră că vei achiziţiona ceva. Pe de altă parte, faţă de categoria pe care o aminteam mai sus, FWS-urile sunt de mai bună calitate şi sunt destul de rare situaţiile în care acestea nu ajung la destinatar.

FAR (Free After Rebate) este sistemul prin care achiziţionezi un produs, iar după trecerea unei anumite perioade de timp vei primi înapoi contravaloarea produsului sau o parte din aceasta. Acest tip de gratuităţi este cel mai "serios" - dacă îl pot denumi astfel - şi asta din cauză că va trebui să scoţi bani din buzunar pentru a obţine un produs sau un serviciu.

Cu toate că pare o afacere extrem de profitabilă din punctul de vedere al utilizatorului, producătorii au de partea lor anumite tehnici de marketing de care se folosesc pentru a echilibra balanţa avantajelor.

În prima fază utilizatorul se gândeşte că nu are ce pierde din moment ce achiziţionează un produs, iar după 3 sau 4 luni îşi primeşte banii înapoi. Numai că aceste produse sunt alese cu grijă, utilizatorul le achiziţionează la preţuri cu 40-120% mai mari, şi în general sunt cele a căror valoare va scădea peste 3 luni cu 60-80%. Şi aşa, din moment ce primeşti suma înapoi (sau măcar o parte din aceasta), tot este avantajos să achiziţionezi prin acest sistem. Dar ce câştigă o firmă din această afacere? În primul rând tu vei plăti, de exemplu, 26 USD pentru un produs care valorează 18 USD. Firma respectivă se va folosi de banii respectivi, fără să plătească dobândă pentru aceştia, timp de câteva luni până îi vei primi înapoi. Nu aceşti bani sunt importanţi... ce este mai important este suma care se adună, şi care nu de puţine ori este de-a dreptul impresionantă. Mai concret, să presupunem că firma x oferă produsul z pentru 25 USD (valoarea reală a produsului este de 10 USD). În timpul acestei promoţii, firma vinde 2.000 de bucăţi, adică încasează 50.000 USD. Dacă în cele (să presupunem) 4 luni reuşeşte să "învârtă" în aşa fel banii încât să dubleze suma, firma va obţine un profit net de 20.000 USD (asta în cazul cel mai rău, în care înţelegerea prevedea ca utilizatorul să primească suma integral). Şi uite că, în acest fel nimeni nu pierde, ci toată lumea câştigă!

Încă o precizare vreau să fac, după care am să închei cu FAR-urile, şi anume, în cazul în care te vei întâlni cu o astfel de ofertă să fii atent să păstrezi formularul prin care îţi ceri banii înapoi, deoarece firmele se bazează şi pe nepăsarea sau comoditatea celor cărora le-au vândut produsele, şi speră că aceştia nu se vor mai deranja să-l completeze şi să-l trimită, mai ales dacă este vorba despre o sumă infimă.

Costul gratuităţilor...

Pare un paradox să spun "costul gratuităţilor", nu? Dar, vorba englezului, "you can't get something for nothing". Chiar şi cel mai neînsemnat lucru pare să aibă costul lui, altfel nu ar exista ideea de valoare, de obiect. Să vedem în continuare care ar fi costurile posibile pe care, la prima vedere, poate nu le observăm.

Pentru a începe "sugestiv" am să prezint în continuare e-mail-ul unui utilizator frustrat:

"Subiect: costul gratuităţilor

*M-am înscris pe un sit pentru a primi un DVD player gratuit (***www.freedvds.com***). De fapt ideea era că trebuia să strâng puncte "gratuite", iar după ce am obţinut un anumit număr de puncte, puteam comanda un DVD player. Dar, din păcate situl nu a funcţionat niciodată corect pentru a putea comanda player-ul în schimbul punctelor gratuite.*

De asemenea, segmentul paginii în care se găsea anularea înregistrării nu puteam să o accesez nici de acasă, nici de la PC-ul de la lucru. Abia după 50 de încercări am reuşit să accesez pagina respectivă (chiar dacă aceasta nu s-a încărcat complet niciodată), şi să anulez această înregistrare. În schimb nu am primit niciodată vreun DVD. Ce-i drept că am primit un organizator electronic, dar ieftin şi de proastă calitate. Dar între timp primeam zilnic două e-mail-uri direct de pe acest sit (în urma înscrierii pentru diferite reviste), şi cine ştie câte indirect. Este adevărat şi faptul că, într-un târziu, după ce am reuşit să anulez înregistrarea, nu am mai primit nici un fel de e-mail, dar asta doar datorită perseverenţei mele. Am primit de asemenea o revistă pentru care am optat şi probabil că aş fi primit-o în continuare, numai că văzând că DVD player-ul nu mai soseşte am renunţat şi la acestă ofertă. Am primit şi o revistă pe care nu o cerusem, iar după puţin timp am fost asaltat de cupoane prin intermediul cărora puteam comanda revista după ce expira perioada în care nu aş mai fi primit-o gratuit. M-am "luptat" destul de mult până să reuşesc să mă dezabonez de la acest serviciu, dar în cele din urmă am reuşit.

Will"

Ceea ce i s-a întâmplat lui Will este un scenariu mai mult decât obişnuit în acest segment al gratuităţilor pe Internet. Frustrarea este la ea acasă, însă nu este totul chiar aşa de negru.

Să vedem în continuare, şi pe baza e-mail-ului de mai sus, care este adevăratul cost al gratuităţilor.

Ideea de a oferi lucruri gratuite pe Internet nu este una originală, ci împrumutată din metodele de marketing utilizate în multe alte domenii. Da, într-adevăr, în

spatele acestor gratuităţi se ascunde tot ideea de a produce bani. Numai că este în aşa fel camuflată încât să i se poată asocia sloganul "toată lumea câştigă!", adesea reprobabil însă.

Nu o dată ţi s-a întâmplat să intri într-un magazin, iar acolo o persoană arătoasă şi zâmbăreaţă să te asalteze cu cine ştie ce ofertă gratuită, şi să nu te lase-n pace până nu guşti un salam sau mai ştiu eu ce bunătăţi. La prima vedere, ce-ai de pierdut? Acum, în această situaţie se conturează trei tipuri de personaje: cele care gustă şi merg mai departe, cele care gustă şi mâine cumpără de toţi banii salam de acel gen, şi cele care se plimbă din magazin în magazin pentru a se sătura gratuit în ziua respectivă. Cam asta este situaţia şi în cazul gratuităţilor oferite pe Internet: cei care aud şi nu-i interesează, cei care aud, îi interesează dar fac numai afaceri proaste şi, categoria cea mai câştigată, cei care se aleg cu toate trofeele (sau, cum mai este denumită această categorie în SUA "freebies maniacs"). Numai că, după cum ai observat şi în e-mail-ul de mai sus, singura modalitate de a câştiga din această afacere este perseverenţa!

Deci, care ar fi costurile?

În primul rând, din moment ce totul se desfăşoară prin intermediul Internetului, normal că vei avea nevoie de o conexiune la Internet, iar dacă am spus că perseverenţa este cheia reuşitei, atunci mai mult ca sigur vei avea nevoie de timp, mult timp liber! Acestea sunt costurile care te pot afecta "la buzunar" mai mult sau mai puţin direct (conexiunea la Internet costă bani, asta în cazul în care nu navighezi în acest scop de la serviciu, ceea ce chiar nu-ţi indic să faci dacă ţii la locul tău de muncă, iar în timpul acordat căutării de produse şi servicii gratuite pe Internet ai putea realiza ceva mai concret care să-ţi aducă un profit garantat).

Bun… să presupunem că cele menţionate mai sus nu sunt o problemă. Dar încă nu ai scăpat de costuri... Cât de rezistent eşti la stres? Te întreb asta deoarece, de la un moment dat, această activitate poate deveni extrem de frustrantă (vezi exemplul de mai sus, pe care totuşi îl consider unul fericit). S-ar putea să ajungi în situaţii în care va trebui să completezi atâtea formulare, încât după ce vei încheia această activitate te vei putea angaja cu siguranţă în administraţia publică. Dar gândeşte-te că se poate întâmpla să completezi 20 de formulare şi, după 2 luni, singurele lucruri cu care te-ai ales sunt vreo 20 de e-mail-uri zilnice. Frumos, nu?

Nu stau lucrurile chiar atât de rău pe cât le-am prezentat, numai că e bine să ştii de la început ce se poate întâmpla şi la ce să te aştepţi.

Înainte de a vedea categoriile de gratuităţi şi câteva exemple de situri care oferă astfel de produse am să-ţi prezint o tehnică pe cât de simplă pe atât de necesară, dacă nu vrei să ai probleme cu căsuţa de e-mail.

Problema cu care s-au confruntat şi se confruntă majoritatea utilizatorilor este aceea că, spun ei, primesc foarte multe mesaje nedorite (spam) de la diverse persoane sau firme. Trebuie să spun că au doar parţial dreptate, fiindcă nu toate mesajele sunt nedorite, multe dintre ele provin de la firmele care oferă promoţiile sau de la cele cu care au contracte, mesaje pe care utilizatorii au fost de acord să le primească. Acest lucru poate fi simplu evitat, sau cel puţin parţial evitat, dacă îţi creezi mai multe conturi de e-mail. Este foarte bine să ai măcar două conturi de e-mail pe care să le foloseşti cu atenţie şi să nu le dai decât prietenilor şi cunoscuţilor şi, mare atenţie, să nu te foloseşti de acestea pe nici un sit care îţi cere adresa de e-mail!

Pentru situaţiile în care totuşi ai nevoie de o adresă validă (de exemplu, pentru a primi un cont de activare) sau pentru siturile de gratuităţi poţi să utilizezi adrese valide dar pe care nu le verifici decât foarte rar, sau doar atunci când primeşti un link de activare. În acest caz nu va mai fi nevoie să-ţi baţi capul cu mesajele nesolicitate.

Categorii de gratuităţi

Am discutat până acum mai mult despre partea teoretică a problemei, şi cred că ar fi cazul să trec şi la partea mai practică, şi să vedem ce tipuri de produse gratuite se găsesc pe Internet. De asemenea, foarte important, este disponibilitatea zonală a unui produs, adică nu are rost să completezi formulare pentru a obţine un obiect atâta timp cât la subsolul paginii scrie "US Only" sau "Canada Only" (adică oferte valabile doar pentru una dintre cele două ţări).

Una dintre cele mai apreciate categorii de produse gratuite sunt cele digitale (şi asta din cauză că pot fi descărcate direct pe calculator, neexistând nici un deranj fizic): softuri, wallpaper-uri, skin-uri, teme pentru sistemul de operare. Mai ales în ultimii

www.academiaonline.ro

Este situl unde după ce te-ai înscris poţi să participi la diferite cursuri pe parcursul unei perioade determinate de timp. Poţi să alegi între 6 secţiuni (afaceri, dezvoltare personală, tehnologia informaţiilor şi comunicaţiilor, limbi străine, educaţie, diverse) fiecare dintre acestea având diferite cursuri, de exemplu, la categoria IT&C poţi să găseşti momentan 7 cursuri, 3 cu taxă şi 4 gratuite (HTML prin exemple, Microsoft Word XP - Modul avansaţi, Visual Basic 6 - Accesul la o bază de date şi Web design). Situl este bine structurat şi accesibil tuturor categoriilor de utilizatori.

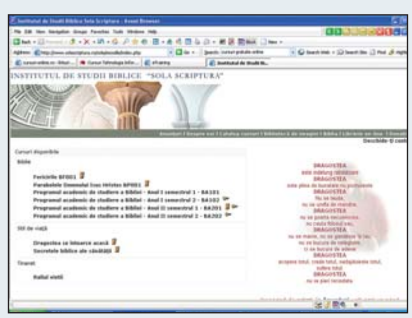


www.solascriptura.ro

Sit creştin unde poţi să găseşti cursuri gratuite despre sănătate, familie şi Biblie. Iată în continuare câteva capitole şi titluri de cursuri: Biblie - Fericirile,

Parabolele Domnului Isus Hristos, Programul academic de studiere a Bibliei - Anul I semestrul 1- Anul II semestrul II; Stil de viaţă - Dragostea se întoarce acasă

Secretele biblice ale sănătăţii; Tineret - Raliul vieţii. Tot pe această pagină mai găseşti şi o rubrică de anunţuri, o bibliotecă de imagini precum şi o librărie on-line.



www.e-training.iatp.md

Un sit adresat în primul rând începătorilor dar şi celor care doresc să-şi reamintească anumite aspecte din domenii precum HTML, JavaScript, ASP, Unix, Adobe Photoshop, MySQL, E-business.



ani acest tip de produse şi servicii a fost completat cu tot felul de utilitare gratuite care-ţi uşurează foarte mult munca în domeniul IT, dar nu numai: sms, tutoriale şi cursuri (categoria servicii), screen savere, logo-uri, template-uri, scripturi, applet-uri, flash-uri pentru pagini web etc. (categoria produse).

Bineînţeles că predominante sunt paginile şi ofertele pe situri realizate în

www.free-ed.net

Unul dintre cele mai complexe situri şi printre favoritele mele, free-ed.net oferă cursuri împărţite în 11 categorii (afaceri şi economie, carieră şi tehnologie, ştiinţa calculatoarelor, educaţie, inginerie, ştiinţe umaniste, matematică, ştiinţe reale, sociologie, teste şi medicină) fiecare împărţite în subcategorii. Oferă linkuri către pagini unde găseşti tutoriale, cursuri sau ghiduri care-ţi pot fi extrem de utile dacă vrei să te iniţiezi într-un domeniu sau să-l aprofundezi pe altul.



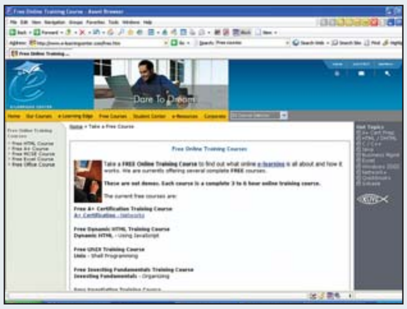
www.learnthat.com

Sit de asemenea foarte complex care-ţi oferă cursuri şi tutoriale gratuite atât din domeniul IT cât şi din alte domenii, sau scurte tutoriale despre "poziţionarea ofensivă în jocul de fotbal", "cum să ceri o mărire de salariu", sau chiar "cum procedezi când inviţi pe cineva în oraş", şi "cum să enervezi pe cineva"...



www.e-learningcenter.com

Un sit destul de educativ care oferă câteva cursuri în domeniul IT care nu necesită mai mult de 6 ore de studiu online.



www.skinz.org

Un sit simpatic care este actualizat zilnic şi unde găseşti tot felul de skinuri pentru Winamp, Windows Media Player, ICQ şi nu numai.



www.freewebtemplates.com

De pe acest sit poţi să descarci template-uri, butoane, background-uri, flash-uri, toate gratuite pentru a te ajuta să-ţi construieşti un sit pe cinste!



limba engleză, de aceea utilizatorii care cunosc această limbă vor fi mai avantajaţi din acest punct de vedere.

De mare ajutor în acest sens pot să fie paginile (motoarele de căutare) care oferă doar linkuri către pagini unde poţi să găseşti numai tutoriale sau cursuri organizate pe categorii.

Bineînţeles că pe Internet există foarte multe resurse unde poţi să găseşti cursuri şi tutoriale gratuite, tot secretul constă în a şti ce cauţi şi a hotărî ceea ce vrei să înveţi.

Produsele gratuite digitale se găsesc şi ele din belşug pe Internet, dar în cazul acestora încep să apară problemele de copyright. Dacă nu doreşti să ai surprize în

www.javafile.com

Una dintre cele mai importante resurse gratuite de scripturi şi appleturi java pe care poţi să le descarci şi să le foloseşti pentru situl tău fără să ai nevoie de cunoştinţe de programare. Pe lângă aceste utilitare gratuite aici poţi să găseşti şi un forum de discuţii, precum şi multe linkuri către alte pagini cu tutoriale sau utilitare gratuite.



www.download.com

Este unul dintre cele mai importante situri de unde poţi să descarci cele mai noi programe gratuite. Actualizat zilnic, situl oferă pe lângă programele gratuite şi demo-uri sau shareware-uri. Şi acest sit este bine structurat (după tipul programului, după categorie, după platforma de operare etc.) şi oferă linkuri către alte pagini unde poţi găsi de asemenea informaţii şi programe utile.



acest sens, înainte de a descărca un template, o imagine, o carte electronică sau un filmuleţ realizat în flash este bine să citeşti cu atenţie condiţiile de utilizare a acelui utilitar. Multe dintre aceste produse pot fi folosite gratuit şi pentru orice scop fără nici o condiţie, pentru altele în schimb autorul lor poate să emită anumite condiţii, cum ar fi un link către situl autorului, folosirea utilitarelor respective în scopuri necomerciale etc.

O categorie foarte căutată pe Internet este muzica "gratuită" în format .mp3. Există foarte multe situri de pe care poţi să descarci muzică şi care pretind că poţi să descarci muzică de acolo fără să te îngrijorezi în legătură cu copyright-ul. Am o veste proastă însă... nu există sit de pe care să descarci şi legal şi gratuit Guano Apes, 2Pac sau AIR. Oricum disputa între legal şi ilegal este în toi, şi nu reprezintă subiectul articolului de faţă, aşa că am să pun accentul doar pe produsele care nu sunt prinse în acest conflict.

Spuneam şi mai înainte că softurile şi programele gratuite sunt cele mai apreciate, deoarece tot ce ai de făcut este să le descarci, să le instalezi şi apoi să începi să le foloseşti. Totuşi, aceste programe pot prezenta un risc ridicat şi te pot pune în faţa unor costuri neaşteptate care îţi vor subţia semnificativ bugetul.

Este bine ca înainte de a descărca şi instala un program să te documentezi cu atenţie asupra acestuia, deoarece poate conţine "spioni" sau poate instala programe "suplimentare" a căror prezenţă nu o vei simţi decât la trafic.

www.tucows.com

Din nou un sit foarte reuşit de unde poţi să descarci softuri gratuite, dar nu numai, pentru diferite platforme de operare: Windows, Macintosh, PDA.



Spuneam că produsele digitale sunt categoria "comodă" de gratuităţi, deoarece nu trebuie să te stresezi prea tare pentru obţinerea lor (completarea de formulare interminabile, aşteptare, plimbări pe la poştă etc.).

Cealaltă categorie este şi ea foarte vastă şi cuprinde aproape orice fel de produs (tricouri, maus pad-uri, stilouri, cărţi, cataloage, CD/DVD-uri, cruciuliţe, brăţări, ceasuri, aparatură electronică, produse pentru întreţinerea automobilului etc.). Diferenţa este că "stresul" este echivalent cu valoarea produsului... cu cât acesta este mai scump, cu atât vei fi sta mai mult în faţa calculatorului.

www.thefreesite.com

Un sit pe care poţi să găseşti diverse categorii de gratuităţi, începând de la servicii, dispozitive digitale şi terminând cu tot felul de produse (tricouri, cărţi, CD-uri etc. - din păcate majoritatea disponibile doar pentru SUA).



www.free.com

Un foarte bun motor de căutare de situri care oferă tot felul de servicii sau produse gratuite.



www.freestuffsearch.com

Pe acest sit vei găsi un ghid on-line către cele mai bune oferte de gratuităţi. Aceste gratuităţi sunt organizate pe categorii, existând mai mult de 30 de astfel de categorii. Un lucru foarte important este faptul că situl este actualizat zilnic.



Câteva concluzii

Ar mai fi multe de spus despre gratuităţile pe Internet, cu toate că am încercat să pun accentul şi să le discut pe cele esenţiale. Probabil că teoria prea multă sau experienţa altora nu este suficientă pentru a te determina să devii şi tu un împătimit al gratuităţilor. Sau poate că prima încercare va da greş... şi CD-ul pe care l-ai comandat acum 3 luni se pare că s-a rătăcit pe undeva... Dar eu tind să te încurajez şi să-ţi spun că, dacă nu ai lucruri mult mai importante de făcut, dacă ai nervi de oţel şi multă ambiţie, sunt sigur că, în câteva luni, calculatorul şi biroul tău va fi plin de cadouri! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

ISTORIA HACKINGULUI

partea a VII-a

Continuare din numărul trecut

A trecut ceva vreme de la evenimentele care au avut loc la sfârşitul anilor '90 şi care au dus la arestarea unui număr de hackeri şi pornirea unui lanţ paranoic care a cuprins încet-încet întreaga lume. Se poate spune că, pe undeva, centrul de gravitate al valului de hackeri care a urmat a fost chiar revista Phrack şi procesele iscate în jurul publicaţiei. Până ce massmedia nu a început să publice articole referitoare la hackeri şi să îi ridice în slăvi creând o aură mai mult sau mai puţin mistică în jurul lor, americanii şi europenii puteau sta liniştiţi în casele lor, în faţa monitoarelor, fără firewall-uri şi antiviruşi care să îi protejeze.

Dar cum ideea de "hacking" s-a înfipt bine în capul multora, peste noapte au apărut întregi hoarde de adolescenţi dornici de afirmare. Adolescenţi care doreau cu orice preţ să poată spune, a doua zi la şcoală cât mai repede, că au reuşit în sfârşit să "spargă" serverul catedrei de ştiinţe ale naturii şi să îşi modifice notele mici.

Dacă din 100 astfel de tineri 99 s-au plictisit în prima săptămână sau au realizat că e prea multă bătaie de cap de înghiţit în locul obişnuitelor jocuri 2D, a rămas totuşi acel procent de 1% care s-au încăpăţânat şi au mers mai departe.

Să vedem cum se ramifică în continuare situaţia generală. Din acel 1%, mai mult de jumătate au ales "calea uşoară", adică: copierea de programe şi scripturi gata făcute şi folosirea lor în scopuri de cele mai multe ori maliţioase (aşa-numiţii "script kiddies"), schimbarea de coduri şi parole cu prietenii, mai rar instalarea unui keylogger pe un calculator din biroul parinţilor. După câteva luni, le-a trecut şi lor febra hackingului. Dar totuşi au mai rămas câţiva pentru care acesta a rămas o pasiune şi aceştia pot fi numiţi "adevăraţii hackeri".

Mulţi au pornit de la tutorialurile de hacking care se găsesc din abundenţă pe Internet, mânaţi de nevoia de faimă care stă la urma urmelor în spatele fiecărui hacker. Puţini au fost cei care au început să studieze tenebrele reţelelor din necesitate. Şi - repet - uitaţi tot ceea ce Holywood-ul vă învaţă despre bănci golite de câte 10 milioane de dolari prin intermediul unui laptop dintr-o cameră de hotel şi despre eroi hackeri cu tatuaje care opresc în ultima secundă lansarea vreunei rachete uitate prin junglele din Cuba. Realitatea este cu totul alta. Da, ştiu - există excepţii. Unii chiar au făcut bani din acest gen de activităţi, şi în Statele Unite şi în România. Unii au fost prinşi, alţii nu. Hackerii români care au cumpărat produse de pe eBay folosind banii altora, au scăpat cu bine. Au profitat de legislaţia practic inexistentă de după revoluţie şi, prinşi fiind, nu au putut fi condamnaţi dar au primit interdicţii în multe ţări străine. Nu mai pot părăsi România deoarece vor fi arestaţi pe primul aeroport pe care pun piciorul.

O altă excepţie ar fi cei ce poartă războaie cibernetice. O ţară este atacată de altă ţară, iar 5-6 tineri cu excelente cunoştinţe IT încep să floodeze paginile web ale inamicului, să le trimită viruşi, viermi şi cai troieni în speranţa de a provoca cât mai multe pagube.

Şi ar mai rămâne un mic segment de discutat.

Există anumite persoane care fac uz de reţele pentru a aduna informaţii în diverse scopuri, de la spionaj industrial la scară largă până la obţinerea de mici plăceri (cum ar fi parole de acces la diferite situri web care oferă servicii online); sau cei care o fac pur şi simplu din plictiseală sau încăpăţânare.



Gândeşte-te cât de iritat te simţi ori de câte ori nu poţi să dai de cap unei erori de programare sau unei aplicaţii care nu mai vrea să pornească după ce ai instalat ultimul DirectX. La fel, un hacker s-ar putea să nu se dea bătut până ce, odată ce a dat de un server care nu prezintă ultimele patchuri de securitate apărute, nu reuşeşte să intre în structura de directoare care nu este făcută publică. Cine ştie ce ar putea să găsească acolo?

Un caz aparte este cel al lui Kevin Mitnick, nume atât de mult mediatizat încât pentru unii a devenit slogan. În numărul următor vom discuta mai pe larg întreg subiectul "Condor", şi care a fost motivaţia care l-a transformat în cel mai faimos hacker al tuturor timpurilor. ■

Continuarea în numărulurmător

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



ATAC MASIV

14 procesoare testate, cotate la peste 200 USD

Am testat 14 microprocesoare începând de la 200 USD. În testul nostru au participat urmãtoarele procesoare: AMD Athlon 64 3400+, 3200+, 3000+; AMD Athlon 64 FX-51; AMD Athlon XP 3200+, 3000+; Intel Pentium 4 3,40, 3,20, 3,00 (nucleu Northwood); Intel Pentium 4 3,40 E, 3,20 E, 3,00 E (nucleu Prescott) ºi Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,40, 3,20. Nu trebuie sã ratezi acest test!

În urmă cu câteva luni anunţam pe sit posibilele caracteristici ale noilor procesoare Prescott, însă Intel a făcut câteva corecţii înainte de a introduce pe piaţă aceste procesoare. În realitate Compania Intel a lansat 7 procesoare noi pentru segmentul high-end dar nu numai. O parte din noii veniţi sunt versiunea mai rapidă a lui Pentium 4, Extreme Edition, care este cel mai rapid procesor cu nucleu Northwood, şi noua serie de procesoare Pentium 4 cu nucleu Prescott. Din momentul în care noile procesoare promiteau o schimbare drastică, aceasta din urmă ne-a motivat să facem o sesiune masivă de teste cu aceste modele noi, pentru a face o comparaţie cât mai uşoară cu predecesorii acestora şi cu rivalii de la AMD. Lista celor "chinuiţi" în teste include toate procesoarele reprezentative de pe piaţă având un preţ cotat la peste 200 USD: Intel Pentium 4 Extreme Edition, Intel Pentium 4 (Northwood), Intel Pentium 4 (Prescott), AMD Athlon 64 FX, AMD Athlon 64 şi AMD Athlon XP.

Procesoarele care au participat la aceastã "horã"

Mai jos am să vă explic mai detaliat procesoarele incluse în acest test:

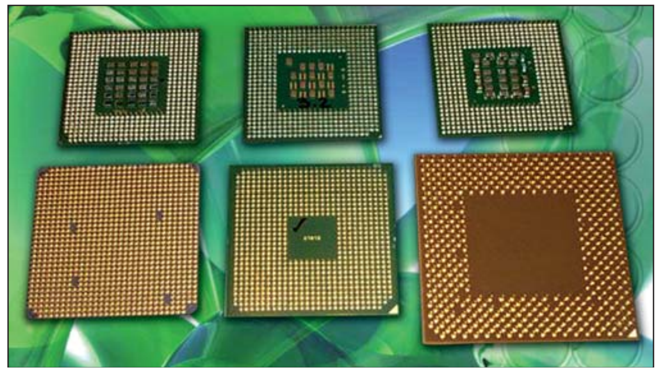
- AMD Athlon 64 3400+, 3200+, 3000+;
- AMD Athlon 64 FX-51;
- AMD Athlon XP 3200+, 3000+;
- Intel Pentium 4 3,40 GHz, 3,20 GHz, 3,00 GHz (nucleu Northwood);
- Intel Pentium 4 3,40 GHz E, 3,20 GHz E, 3,00 GHz E (nucleu Prescott);
- Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz, 3,20 GHz.

Modelele Pentium 4 (Northwood) 3,40GHz şi Pentium 4 Extreme Edition 3,40GHz sunt de fapt versiunile supratactate ale modelelor anterioare. Aceste două noi procesoare au nuclee de 0,13 microni, şi sunt evident ultimele modele produse pentru acest tip de nucleu (Northwood şi respectiv Gallatin). Astfel, Intel îşi va continua seria de procesoare bazate pe noul nucleu Prescot care este fabricat în procesul tehnologic de 90 nm (0,09 microni), în timp ce Pentium 4 Extreme Edition cu frecvenţă de tact de peste 3,40 GHz nu se va mai găsi printre planurile viitoare ale companiei Intel.

Preþul

Un aspect important este preţul, el este ultimul factor de decizie şi cel mai important. De exemplu: procesorul Pentium 4 la





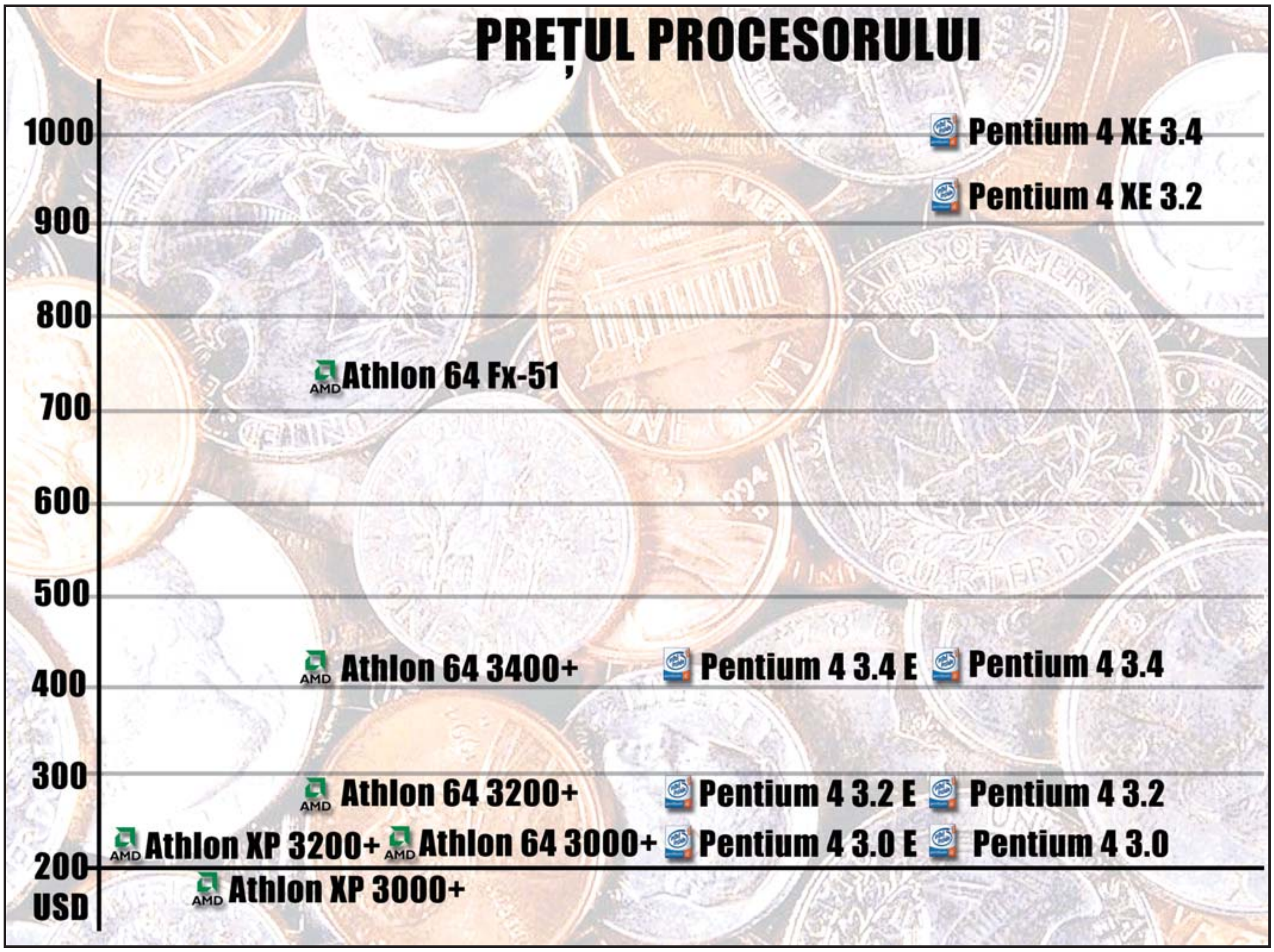
de la stânga la dreapta:
Intel Pentium 4 Extreme Edition, Intel Pentium 4 (Northwood), Intel Pentium 4 (Prescott), AMD Athlon 64 FX, AMD Athlon 64, AMD Athlon XP

Tabelul de mai jos include toate specificaþiile majore ale procesoarelor testate:

	Intel Pentium 4 3,40E, 3,20E, 3,00E	Intel Pentium 4 3,40, 3,20, 3,00	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,40, 3,20	AMD Athlon 64 3400+, 3200+, 3000+	AMD Athlon 64 FX-51	AMD Athlon XP 3200+, 3000+
Nucleul Procesorului	Prescott	Northwood	Gallatin	ClawHammer	SledgeHammer	Barton
Tipul soclului	Soclu 478	Soclu 478	Soclu 478	Soclu 754	Soclu 940	Soclu A
Tehnologia de producţie	0,09 microni	0,13 microni	0,13 microni	0,13 microni, SOI	0,13 microni, SOI	0,13 microni
Numărul de tranzistori	125 mil.	55 mil.	178 mil.	105.9 mil.	105.9 mil.	54.3 mil.
Mărimea pastilei	112 mm2	131 mm2	237 mm2	193 mm2	193 mm2	101 mm2
mărimea cache L1	16KB	8KB	8KB	64KB	64KB	64KB
Instrucţiuniile din cache L1	12000 uops	12000 uops	12000 uops	64KB	64KB	64KB
mărimea cache L2	1024KB	512KB	512KB	1024KB, 512KB la modelul 3000+	1024KB	512KB
mărimea cache L3	-	-	2MB	-	-	-
Instrucţiunile SIMD	SSE3/ SSE2/ SSE	SSE2/ SSE	SSE2/ SSE	SSE2/ SSE/ 3DNow!	SSE2/ SSE/ 3DNow!	SSE/ 3DNow!
Suport x86-64	-	-	-	+	+	-
Controler al memoriei integrat	-	-	-	Canal singular, DDR SDRAM	Canal dual, memorie înregis-trată DDR SDRAM	-

3,00 GHz costă 218 USD, iar procesorul Pentium 4 la 3,40 GHz costă 417 USD aproape dublu faţă de cel la 3,00 GHz, iar diferenţa de performanţă în aplicaţii sau jocuri rar depăşeşte în unele cazuri 10 procente. În aceste condiţii, nu cred că este rentabil să achiziţionezi un procesor cu câteva procente mai performant la preţ dublu! Deci, e bine să ştii că procesoarele testate au preţurile oficiale între 200 USD şi 1000 USD şi de aceea îţi sugerez să ai în vedere raportul preţ/performanţă înainte să-l achiziţionezi!

În ciuda faptului că procesoarele Pentium 4 Extreme Edition şi Athlon 64 FX sunt poziţionate similar de ambele companii ca şi soluţii extreme pentru cei pretenţioşi în ale jocurilor sau pentru cei care lucrează cu aplicaţii complexe, şi pe care îi interesează numai performanţa, strategia de preţ a acestor procesoare este privită complet diferit de aceste companii. Astfel, Intel situează preţul lui Intel Extreme Edition la aproape 1000 de USD, în timp ce AMD pretinde pentru Athlon 64 FX-51 o sumă de aproximativ 750 USD. Ca şi comparaţie, diferenţa de preţ dintre cele două procesoare este de 250 USD, iar diferenţa de performanţă este neglijabilă! În ce priveşte familia de procesoare "normale", AMD şi Intel au valorificat procesoarele surprinzător la acelaşi preţ, astfel Athlon 64 3400+ are acelaşi preţ ca şi Pentium 4 la 3,40 GHz. Aceeaşi corespondenţă se regăseşte şi la procesoarele 3200+, 3000+ şi 3,20 GHz, 3,00 GHz. O altă caracteristică interesantă care mi-a atras atenţia este faptul că procesoarele Pentium 4 cu nucleu Northwood şi Prescott având aceeaşi frecvenţă de tact costă la fel, chiar dacă arhitectura şi caracteristicile sunt diferite! Cât pentru familia de procesoare Athlon



XP, AMD promite să continue suportul pentru soclul A cu procesoare noi pentru o perioadă îndelungată de timp.

Cum am testat?

În sesiunea noastră de test am folosit următoarele echipamente (vezi tabelele din dreapta):

Performanþa în jocuri

Performanţa sistemului în jocuri este considerată de majoritatea utilizatorilor un factor important. Mai mult, procesoarele extreme ca şi Pentium 4 Extreme Edition şi Athlon 64 FX sunt considerate de producători ca procesoare de tip „ gaming". De aceea, vom începe sesiunea de teste cu benchmark-uri din jocuri sau specializate ca şi 3D Mark de la Futuremark..

Procesoare
AMD Athlon 64 FX-51 (2,20 GHz)
AMD Athlon 64 3400+ (2,20 GHz)
AMD Athlon 64 3200+ (2,00 GHz)
AMD Athlon 64 3000+ (2,00 GHz)
AMD Athlon XP 3200+ (2,20 GHz)
AMD Athlon XP 3200+ (2,00 GHz)
Intel Pentium 4 3,40 GHz (Northwood)
Intel Pentium 4 3,20 GHz (Northwood)
Intel Pentium 4 3,00 GHz (Northwood)
Intel Pentium 4 3,40E GHz (Prescott)
Intel Pentium 4 3,20E GHz (Prescott)
Intel Pentium 4 3,00E GHz (Prescott)
Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz
Pentium 4 Extreme Edition 3,20 GHz

Plăci de bază
ASUS P4C800-E Deluxe (Socket 478, i875P)
ASUS SK8V (Socket 940, VIA K8T800)
ABIT KV8-MAX3 (Socket 754, VIA K8T800)
ASUS A7N8X 2.0 (Socket A, NVIDIA nForce2 Ultra 400)

Memorii RAM
1024MB DDR400 SDRAM (Corsair CMX512-3200LLPRO, 2 x 512MB, 2-3-2-6)
1024MB Registered DDR400 SDRAM (Mushkin High Performance ECC Registered 2 x 512MB, 2-3-2-6)

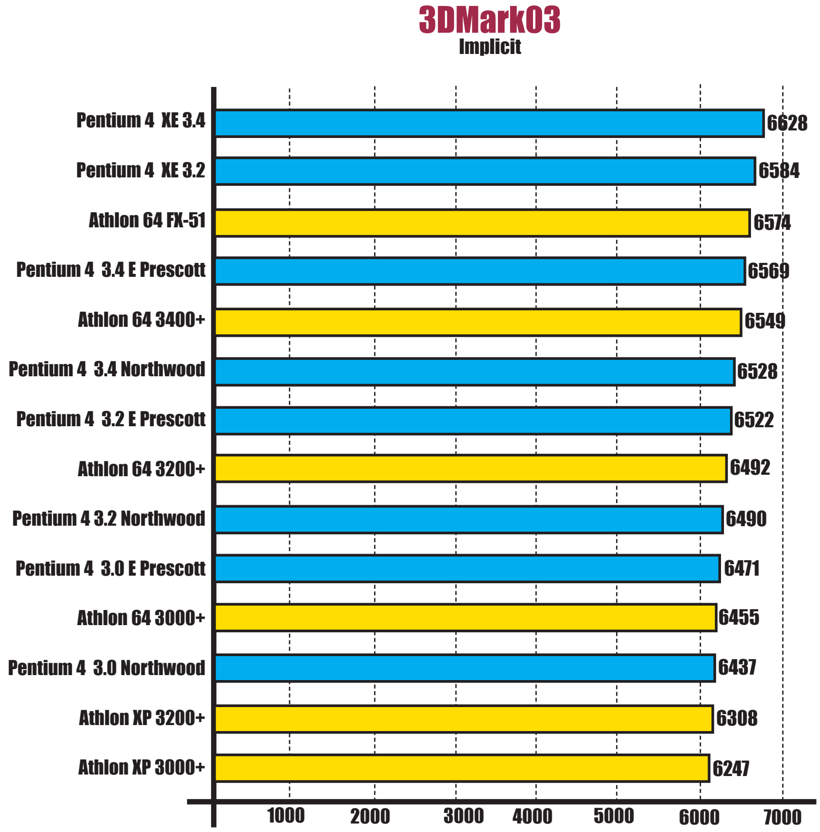
Placă video
ASUS RADEON 9800XT

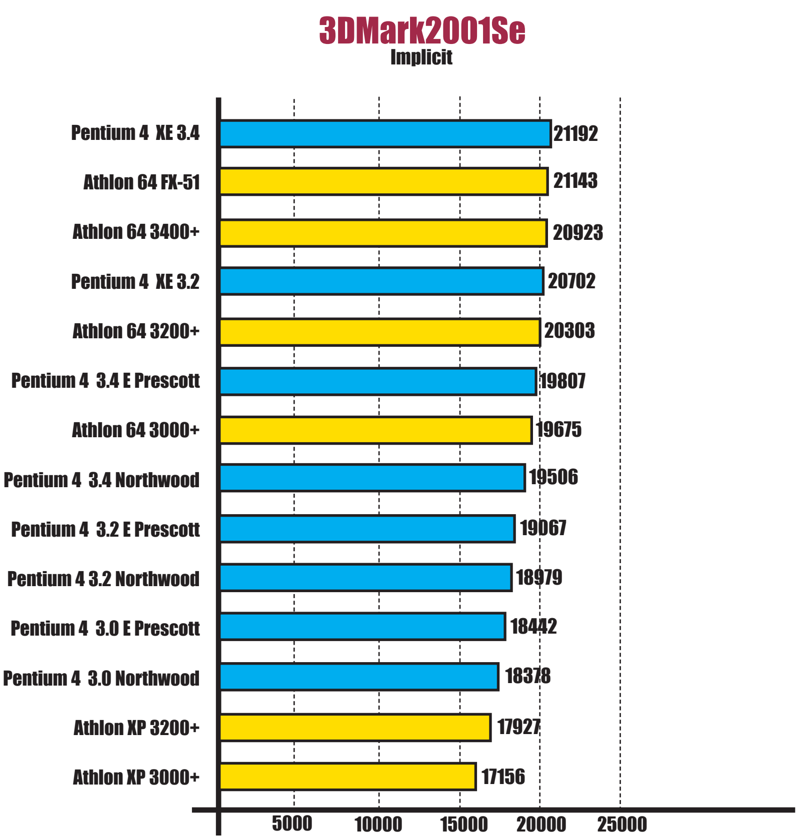
Hard discuri
2 x Western Digital Raptor WD360GD în RAID 0

Notă
În toate cazurile memoria (unbuffered şi registered) au lucrat cu aceiaşi timpi setaţi la 2-3-2-6
Am rulat toate testele în Windows XP SP1 cu DirectX 9.0b
Driver Video Catalyst versiunea 4.1
Drivere pentru chipset: pentru NVIDIA am folosit nForce versiunea 3.13; pentru VIA am folosit VIA Hyperion 4in1 versiunea 4.51; pentru Intel am folosit Intel INF 5.1.1.1002

3D Mark03

Şi aici rezultatele sunt aproape identice! Suplimentarul cache L3 de la Intel face din nucleul Northwood Extreme Edition cel mai rapid procesor din acest test! Cât despre noul venit, Prescott reuşeşte doar cu câteva puncte să depăşească cunoscutul Northwood. Diferenţa dintre locul întâi şi locul al 14-lea este de doar 381 de puncte, iar cea de preţ este de "doar" 800 USD! Ce preferi?



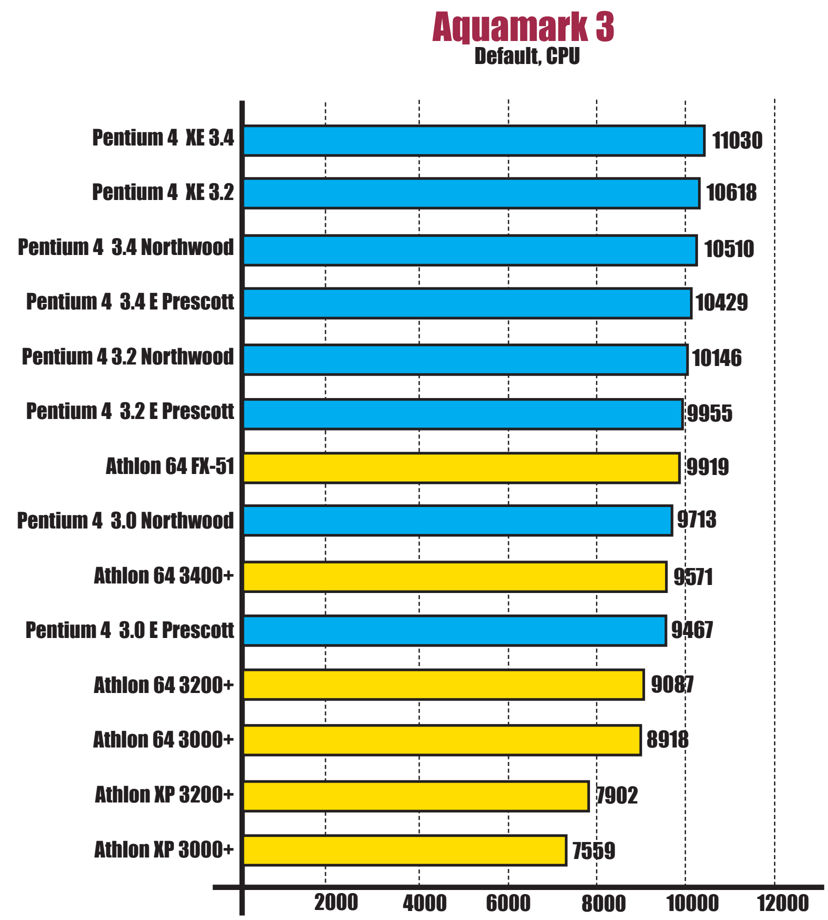


3D Mark 2001 SE

Dacă îţi mai aduci aminte, procesoarele AMD au fost întotdeauna liderii 3DMark-ului 2001, însă acum cel mai rapid procesor Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz a reuşit să schimbe situaţia cu o valoare nesemnificativă de doar 49 puncte! Conform acestui test (3DMark 2001) procesorul de la Intel este cel mai rapid! Iar procesoarele cu nucleu Prescott sunt un pic mai rapide decât bătrânele nuclee Northwood. Oricum, diferenţa dintre procesoarele Northwood şi Prescott este de 1 procent, dar având în vedere că nu există nici o diferenţă de preţ, noile procesoare Prescott par mai rentabile conform acestui test. Echipa Northwood nu mai poate recupera terenul câştigat de procesoarele Athlon 64,doar Prescott-ul de 3,40 GHz reuşeşte să se impună în faţa puternicei echipe Athlon 64 depăşind AMD 3000+!

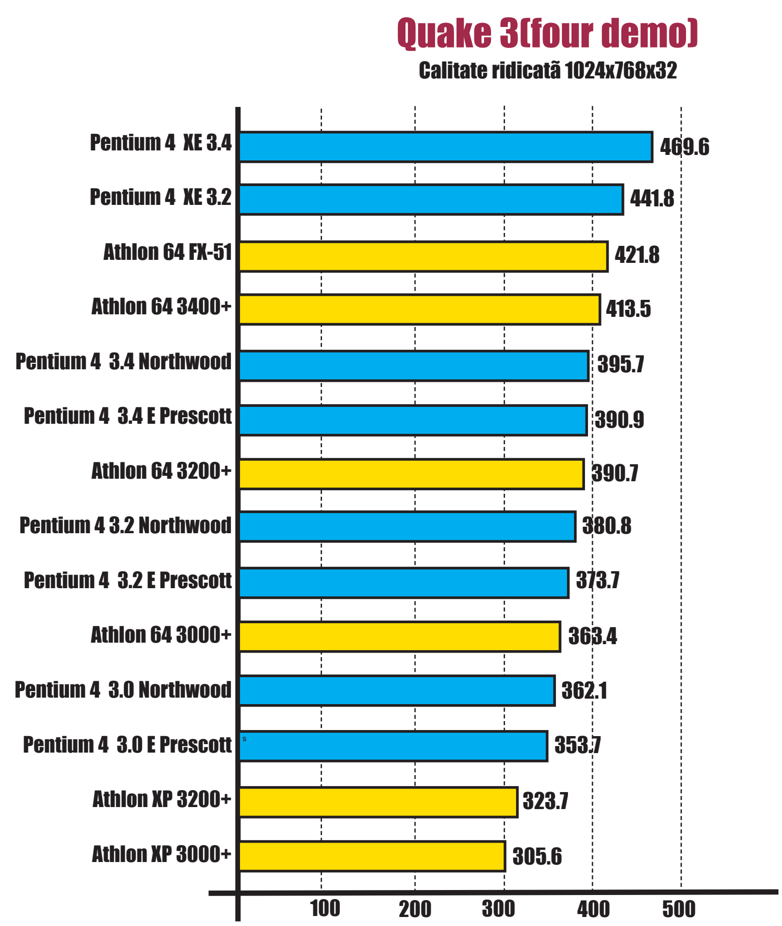
Aquamark3

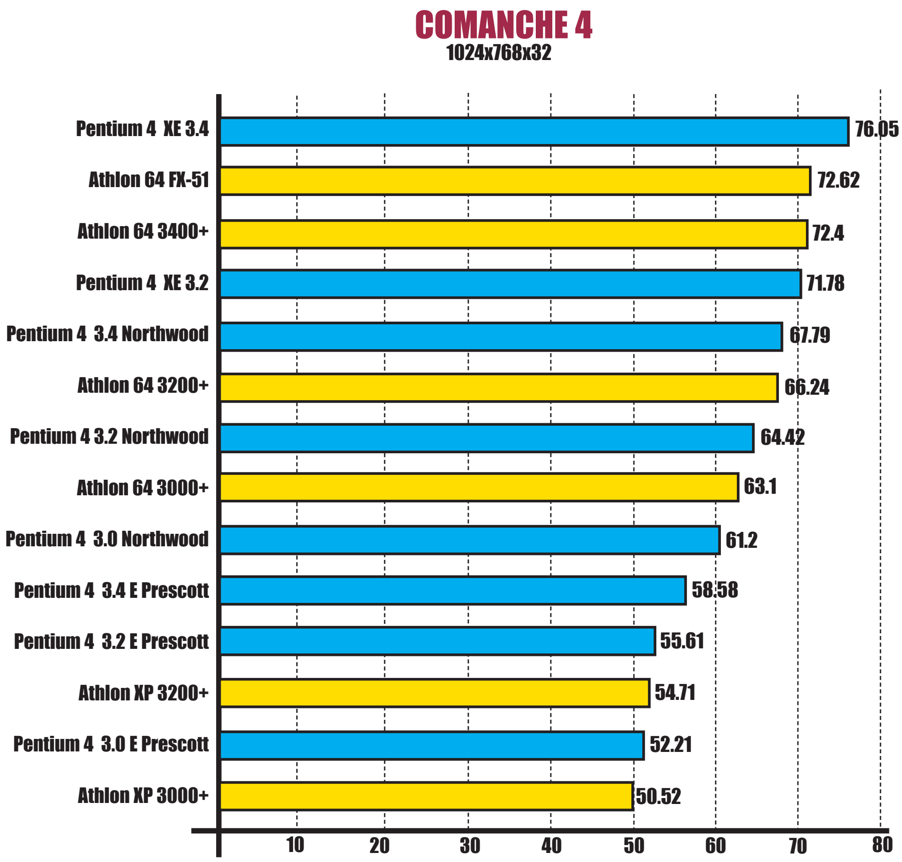
Aquamark3 este construit după binecunoscutul motor real de joc 3F Aquanox, iar aplicaţia suportă tehnologia Hyper-Threading. De aceea, Aquamark3 (Aquanox) sunt singurele aplicaţii care folosesc avantajul tehnologiei Hyper-Threading, însă situaţia se va schimba în viitorul apropiat deoarece şi ceilalţi producători vor implementa suportul Hyper-Threading în viitoarele jocuri. Astfel, în Aquamark3 procesoarele Intel şi-au arătat superioritatea datorită suportului Hyper-Threading. Din cauză că rivalii nu dispun de acest suport, Athlon 64 a reuşit să se impună doar în faţa lui Pentium 4 3,00 GHz Northwood şi Prescott. Vreau să-ţi spun că nu este pentru prima dată când un nou venit (Prescott) este în urma predecesorilor (procesoarelor Northwood). Istoria se repetă (ca şi în cazul tranziţiei de la Pentium III la PIV Willamette). Mai mult ca sigur că procesoarele Prescott încă mai au probleme cu optimizările!



Quake3

Se pare că Athlon 64-FX ar fi putut schimba situaţia în Quake3 şi să depăşească eternul record al lui Intel. Oricum, lansarea lui Pentium 4 Extreme Edition nu le-a dat voie procesoarelor AMD să-şi permită acest lux. Mai mult, performanţa noului Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz este pur şi simplu de neatins. Din nou ne întâlnim cu aceeaşi situaţie în cazul procesoarelor Northwood şi Prescott. Astfel, noul Prescott este cu două procente în urma lui Northwood.

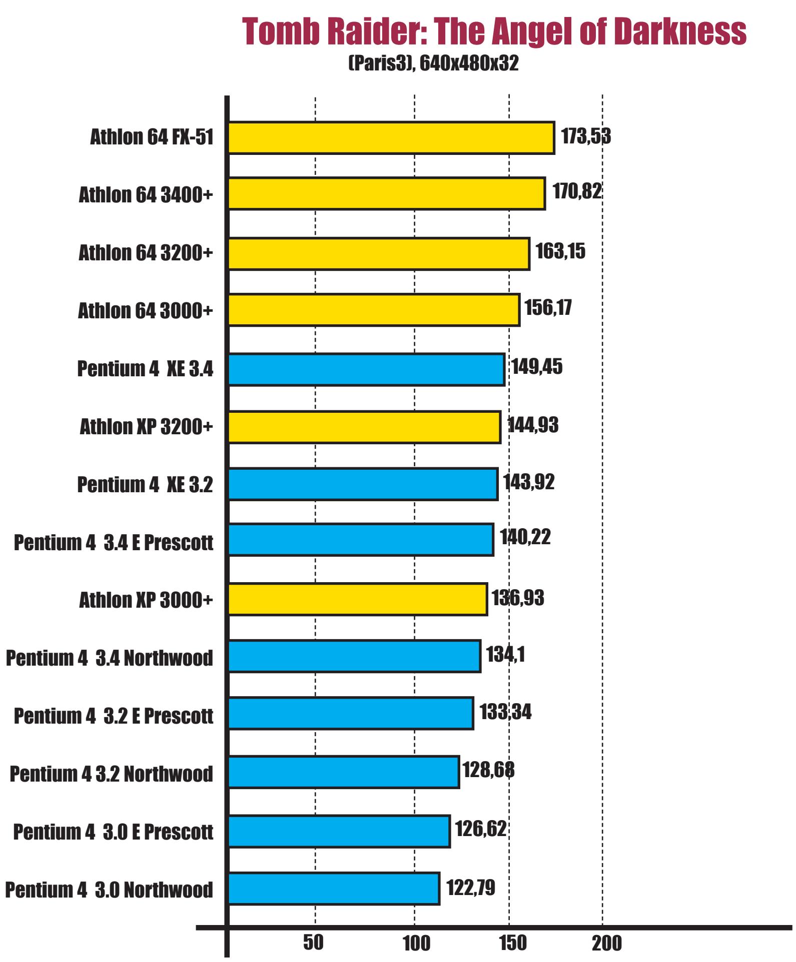




Comanche 4

În Comanche 4, Prescott-ul se află într-o situaţie mult mai dificilă. Diferenţa de performanţă dintre Pentium 4 Northwood şi noul nucleu (la aceeaşi frecvenţă de tact) este pur şi simplu catastrofală: Presocott-ul este cu 14 procente mai lent! Hmm, dar ce noroc că, Intel Pentium 4 Extreme Edition este conceput cu nucleu Northwood! Încă odată, Pentium 4 Extreme Edition 3.4GHz dă lovitura!





Unreal Tournament 2004, Gun Metal, X2- The Threat, Tomb Raider: The Angel of Darkness (paris3)

Şi iată că se mai întoarce roata! Sunt câteva jocuri unde performanţa lui Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz nu este suficientă pentru a putea ţine piept procesoarelor AMD. Mai mult, în Unreal Tournament 2003, Gun Metal şi X2 - The Threat, noul Prescott este mai lent decât nucleul Northwood, excelând doar în Tomb Raider, unde Prescott a obţinut cu 10 cadre mai puţin decât varianta extremă a Northwood-ului. Cam ciudat... Vechiul Northwood se descurcă mai bine ca noul Prescott în jocurile noi. În altă ordine de idei, din punct de vedere al gamerilor este mult mai rentabil să opteze pentru vechiul Northwood, care a obţinut mai multe succese de-a lungul sesiunii de teste. Chiar dacă noul nucleu (Prescott) are o memorie tampon mai

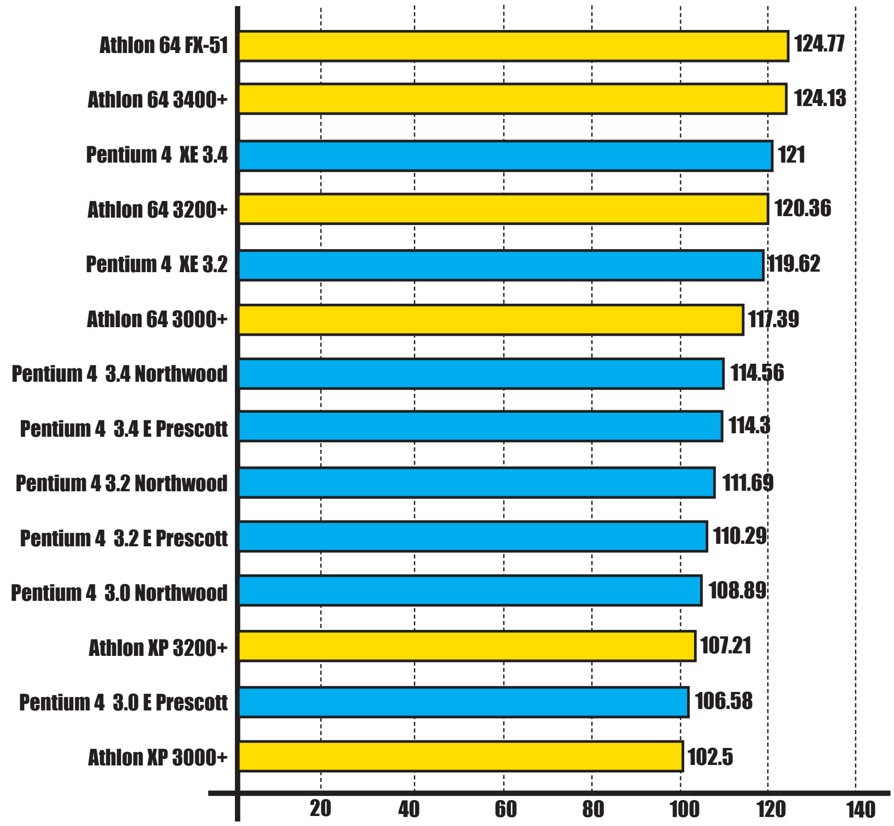


mare şi un număr de alte îmbunătăţiri (instrucţiuni SSE3 etc.), în majoritatea aplicaţiilor timpul de execuţie este prea lung din cauza conductelor neoptimizate din cadrul nucleului. Având în vedere oferta de la AMD, este absolut clar că procesoarele Athlon 64 vor atrage mai mulţi gameri datorită faptului că au cea mai bună performanţă în jocurile actuale, iar preţul acestora este atractiv. Cât despre noul Pentium 4 extreme Edition 3,40 GHz, aş putea spune că îşi merită banii pe care îi plăteşti, dacă consideri importante jocurile sau aplicaţiile următoare: Quake3, 3D Mark 2001 SE, 3D Mark03, Aquamark03. Însă în celălalt grup de jocuri, Athlon 64 3400+ şi Athlon FX-51 au depăşit considerabil noul procesor extrem. Numărând jocurile şi testele 3D

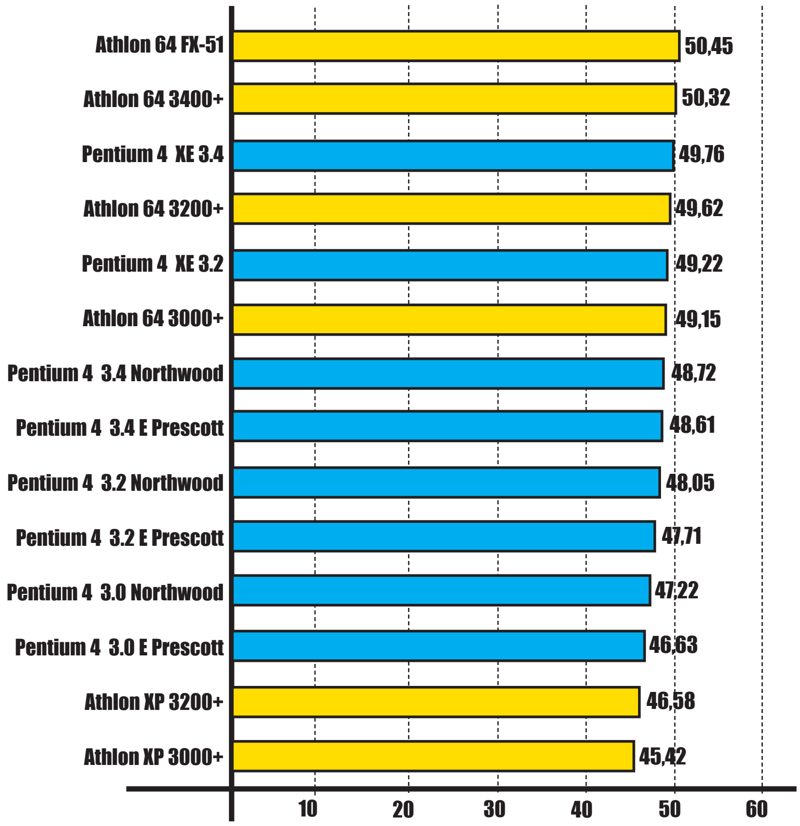


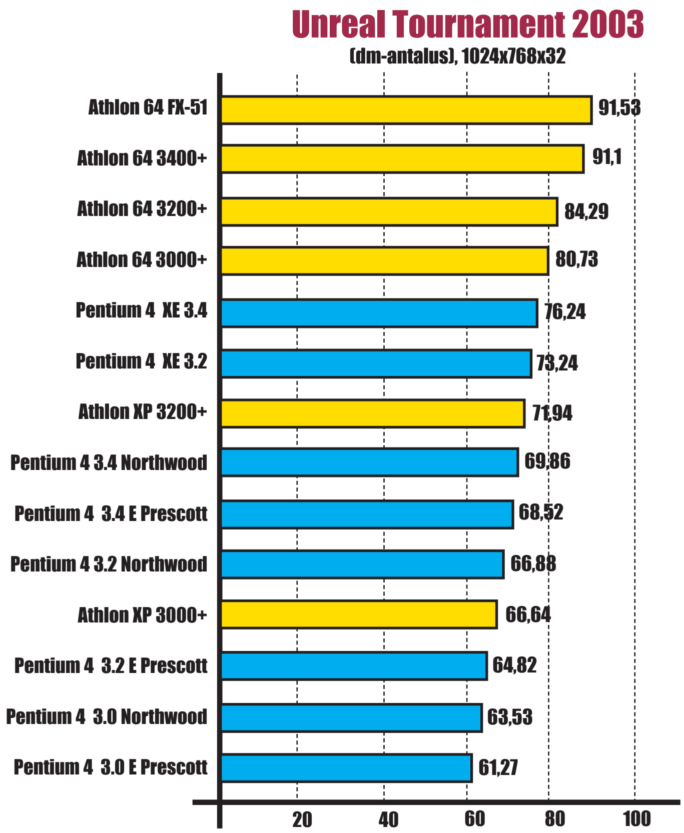
din primul grup de teste poţi observa că există o egalitate cu cel de-al doilea grup. Pe de o parte, dacă luăm în considerare şi preţul procesoarelor, este greu de crezut că Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz considerat de Intel ca soluţie extremă pentru jocuri, va deveni cea mai bună alegere pentru cei care joacă Quake3 şi au încredere în testele 3D!

X-2 The Threat
1024x768x32



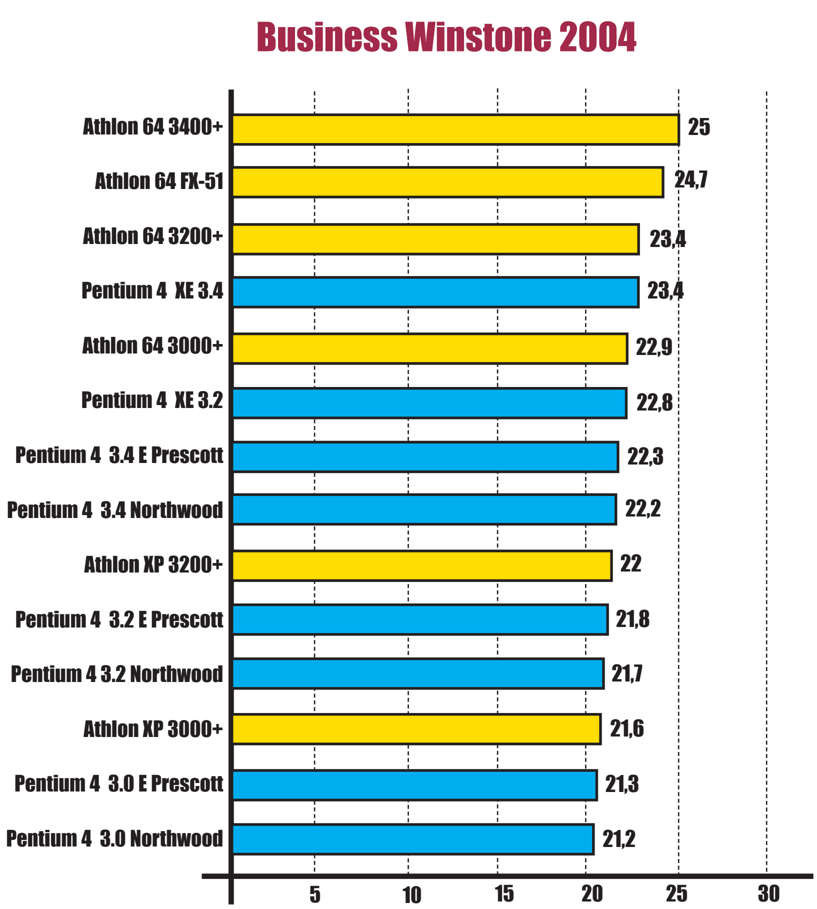
Gun Metal
(BENCHMARK), 640x480x32







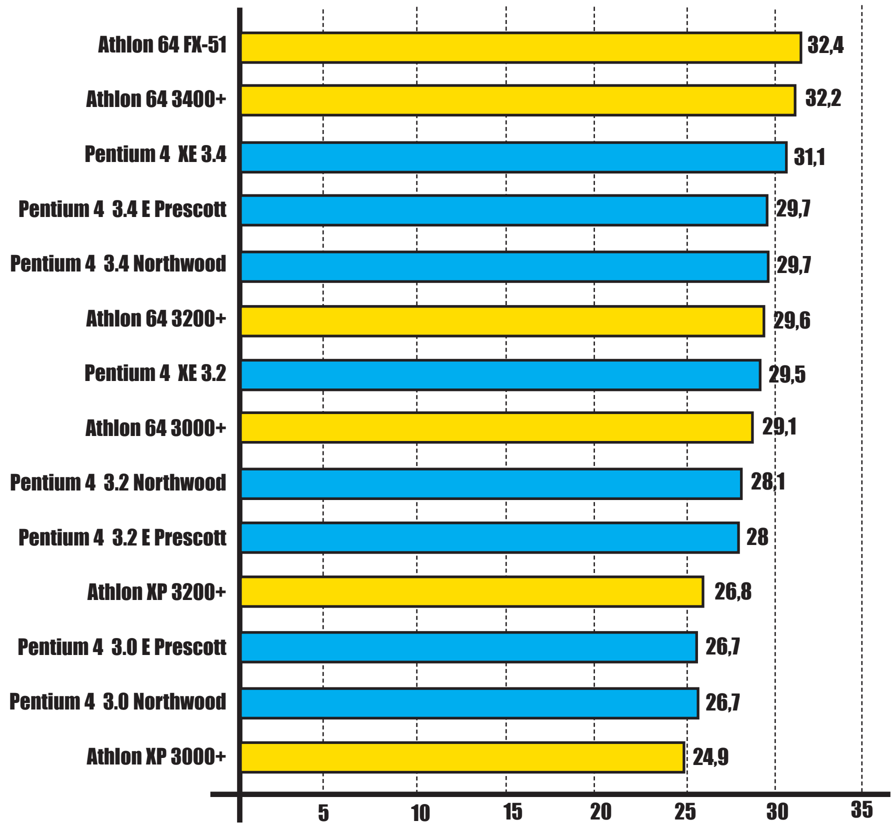




Performanþa în aplicaþiile Office ºi în cele de creare de conþinut digital

Pentru a testa performanţa microprocesoarelor în cadrul aplicaţiilor obişnuite de birou am folosit programul Business Winstone 2004. Lista aplicaţiilor folosită de acest test include: Microsoft Access 2002 SP-2, Microsoft Excel 2002 SP-2, Microsoft FrontPage 2002 SP-2, Microsoft Outlook 2002 SP-2, Microsoft PowerPoint 2002 SP-2, Microsoft Project 2002, Microsoft Word 2002 SP-2, WinZip 8.1 şi Norton AntiVirus Professional Edition 2003. Multimedia Content Creation Winstone 2004 este un program de test similar cu Business Winstone 2004, însă el utilizează pentru teste aplicaţii complet diferite. Toate programele pe care le foloseşte sunt în special pentru crearea şi procesarea imaginilor, sunetelor audio, şi montajelor video. Lista completă a aplicaţiilor folosită de Multimedia Content Creation este după cum urmează: Adobe Photoshop 7.0.1, Adobe Premiere 6.50, Macromedia Director MX 9.0, Macromedia Dreamweaver MX 6.1, Microsoft Windows Media Encoder 9 Version 9.00.00.2980, NewTek LightWave 3D 7.5b şi Steinberg WaveLab 4.0f.

Multimedia Content Creation Winstone 2004



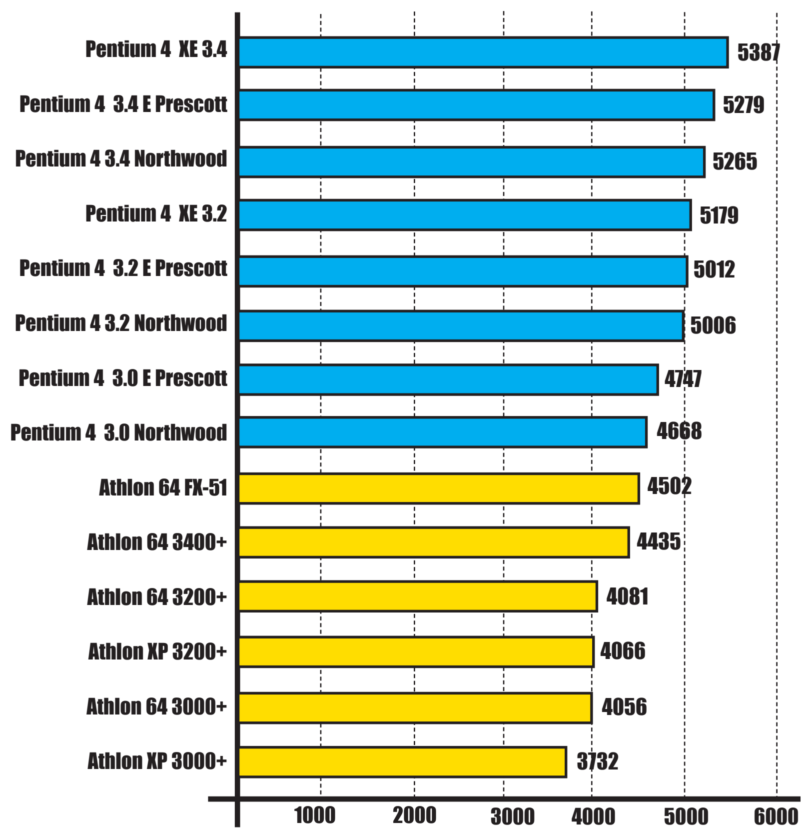
Multimedia Content Creation Winstone 2004

Chiar dacă noul Pentium 4 XE are o frecvenţă mai mare decât a Athlon-ului 64, ediţia extremă de la Intel nu a reuşit să se menţină la viteza AMD-urilor, care procesează mai repede în aplicaţiile de creare de conţinut digital! De data aceasta Prescott-urile s-au dovedit a fi mai bune decât Northwood-urile în Business Winstone 2004 şi Multimedia Content Creation Winstone 2004.

Performanţa Multi-tasking

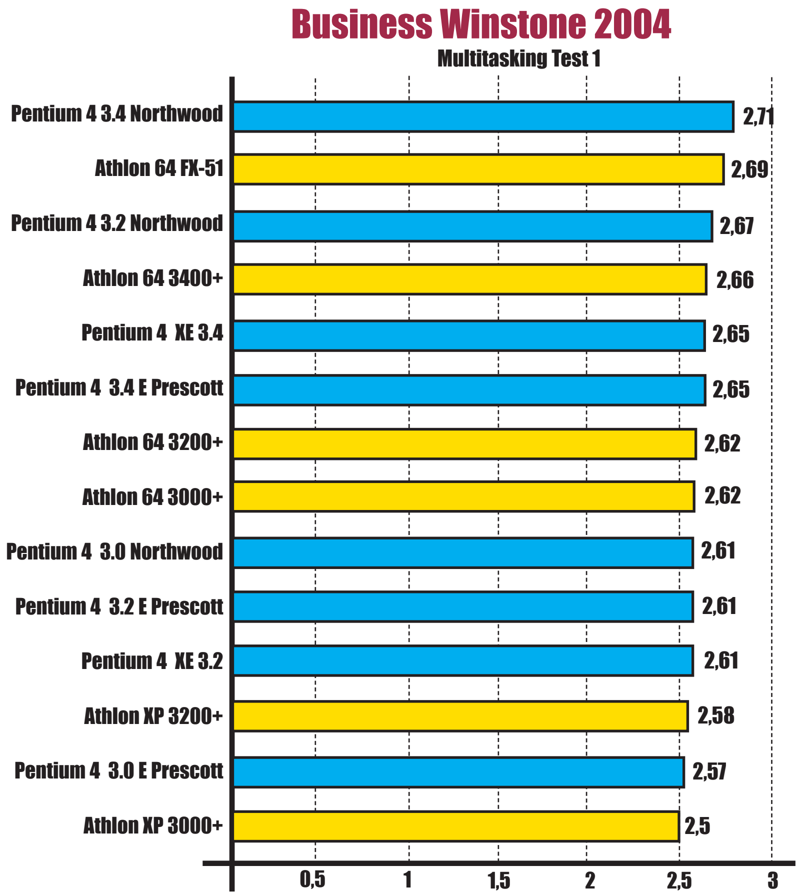
Noul pachet de teste Business Winstone 2004 îţi permite să evaluezi performanţa sistemului în cazul multi-tasking-ului. Trebuie să ai în vedere că procesoarele Intel au integrată tehnologia Hyper-Threading, care accelerează viteza de procesare în cazul multi-tasking.

PcMark04



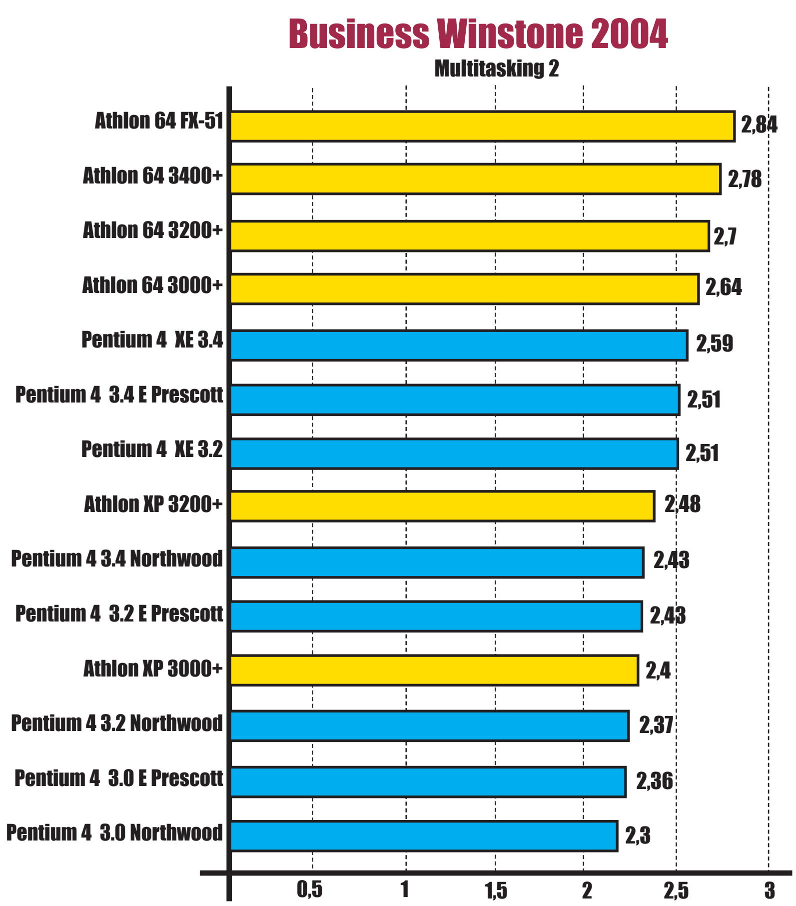
PCMark04

Acest test este bazat pe algoritmi reali. În cadrul lui PCMark04 se rulează: arhivări ZIP, corectare gramaticală, randarea siturilor Web în Internet Explorer 6.0, conversie de imagini in formatul JPEG, decodarea fişierelor audio cu ajutorul librăriei Ogg Vorbis, decodare video cu Windows Media encoder 9 şi DivX 5.0.5, procesare primitivă 2D, prelucrare în 3D via Microsoft DirectX 9 cu motorul Havok Physics versiunea 2.1, verificare anti-virus cu F-Secure Anti-Virus. Oricum, din moment ce PCMark04 este optimizat pentru procesoarele cu tehnologia Hyper-Threading, prima parte a tabelului cu rezultate este ocupată de Intel. Aici procesoarele Prescott sunt cu ceva mai rapide decât cele Northwood.



Business Winstone 2004 Multi-tasking test 1

În acest test, am folosit un proces de copiere în background, iar în acelaşi timp, am măsurat performanţa sistemului în aplicaţiile Microsoft Outlook şi Internet Explorer. După cum poţi observa acest tip de test pentru procesoarele AMD nu constituie o problemă, mai ales că nici nu suportă Hyper-Threading. Pot spune că rezultatele sunt simpatice sau dureroase?!? Procesoarele Pentium 4 cu vechiul nucleu Northwood au obţinut cea mai bună performanţă comparativ cu confraţii lui. Northwood-urile nu numai că depăşesc noile Prescott-uri, ci chiar şi ediţia extremă a lui Pentium 4!

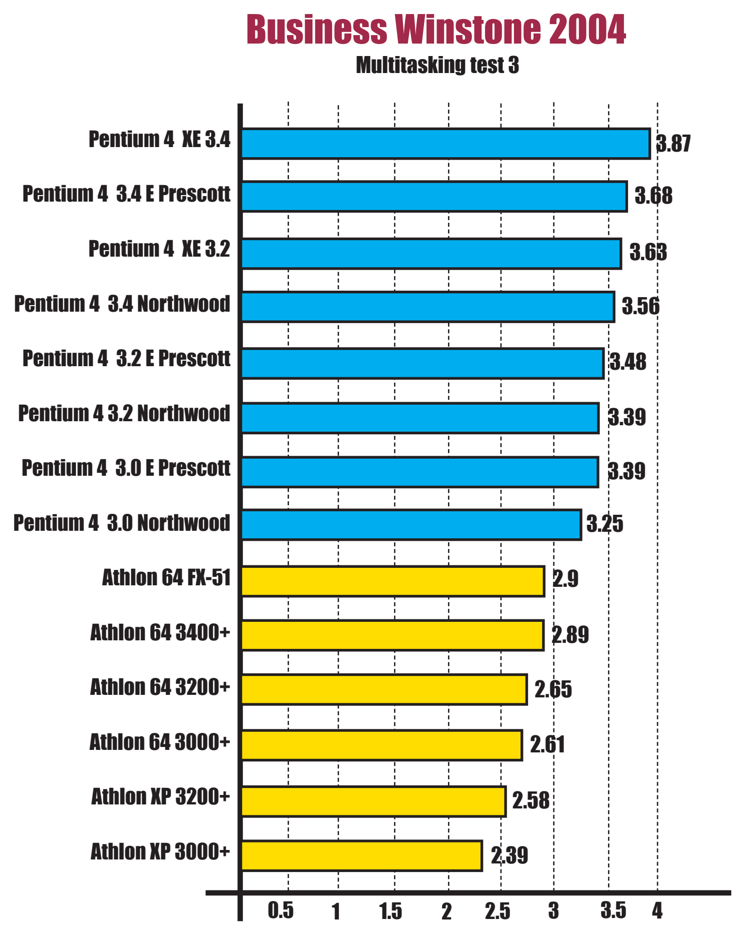


Business Winstone 2004 Multi-tasking test 2

În acest caz procesele din background sunt mult mai serioase: cu programul WinZIP se arhivează mai multe fişiere. În aceleaşi timp se rulează Word şi Excel. Aici, tehnologia Hyper-Threading s-a descurcat mai bine. Însă partea de sus a diagramei aparţine tot microprocesoarelor AMD. Cât despre competiţia locală Northwood şi Prescott, noile nuclee lucrează mai rapid decât predecesorii lor.

Business Winstone 2004 Multi-tasking test 3

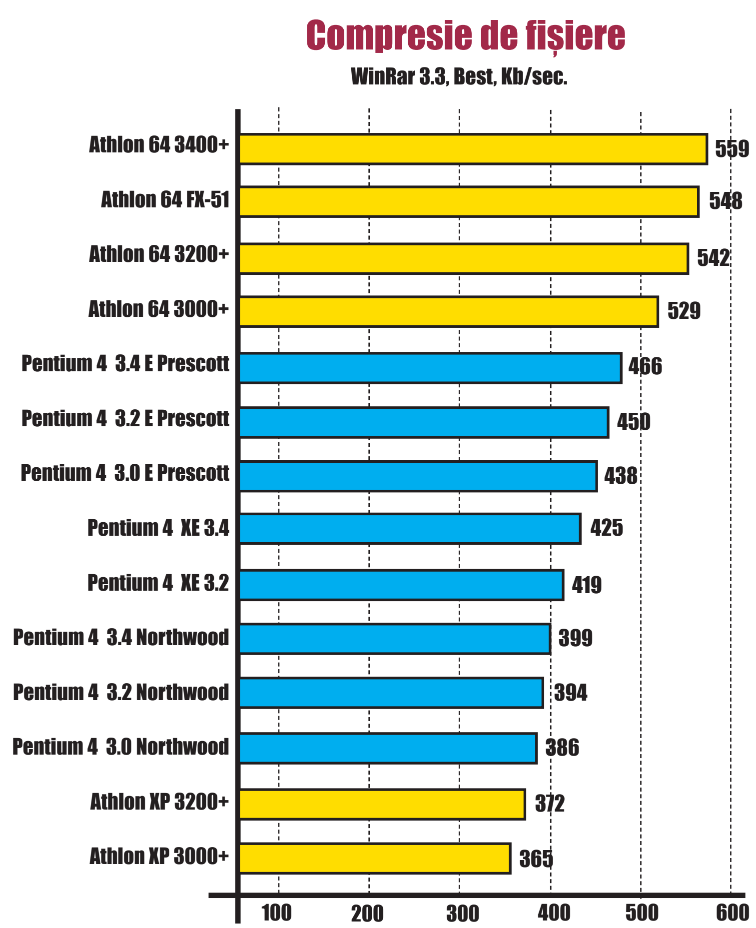
Acesta este ultimul şi cel mai greu test din suita Business Winstone pentru procesoarele AMD şi Intel. În background am rulat programul Norton AntiVirus, după care toate aplicaţiile uzuale: Microsoft Excel, Microsoft Project, Microsoft Access, Microsoft PowerPoint, Microsoft FrontPage şi WinZip. În acest caz, procesoarele care suportă Hyper-Threading au depăşit considerabil procesoarele AMD, microprocesoarele Intel devenind astfel câştigătoare indiscutabile. Este evident că, tehnologia Hyper-Threading este mult mai eficientă în cazul operaţiilor simultane care includ mai multe aplicaţii. Din nou Prescott este mai rapid decât Northwood. Nici nu este de mirare pentru că Prescott-ul este primul procesor cu noua tehnologie Hyper-Threading care este mai îmbunătăţită decât cea de la Northwood. Iar cacheul L2 mai "larg" ajută mult procesorul în cazul proceselor simultane, acesta putând poate încărca mai multe task-uri în memoria tampon.



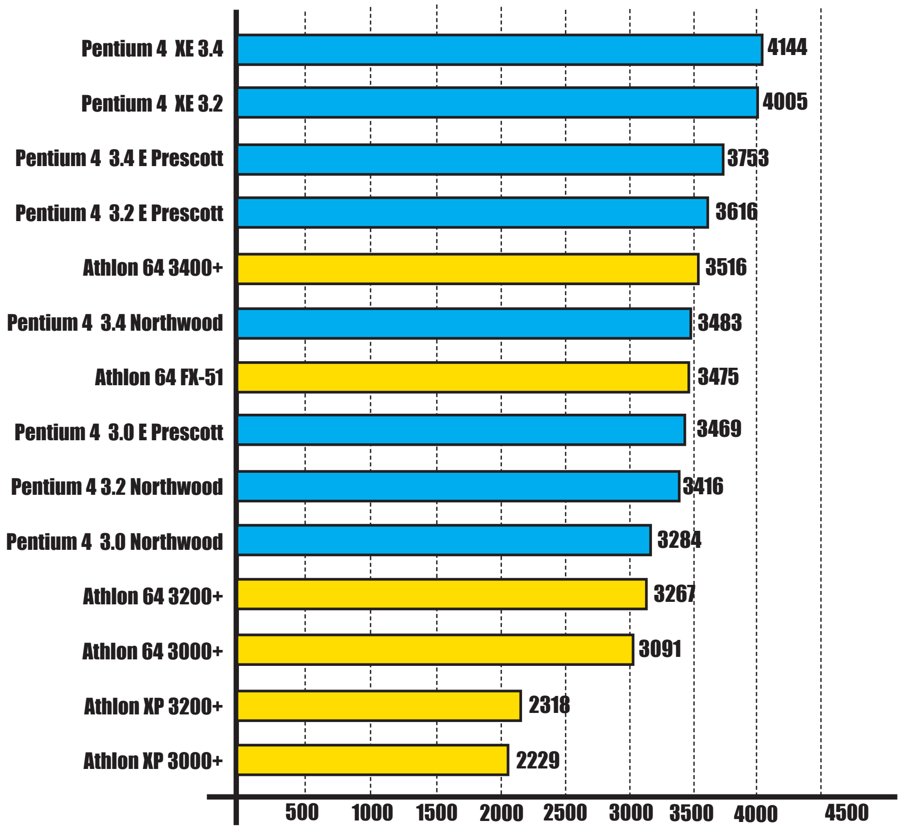
Performanţa în aplicaţiile de arhivare

Compresie de fi°iere, Winrar 3.3, Best, KB/sec.

Rezultatele obţinute în WinRAR sunt destul de interesante. Dintre procesoarele Intel, cele mai rapide sunt cele de 90nm cu nucleu Prescott. Precott-urile nu numai că depăşesc vechile Northwood-uri, ci şi familia de procesoare Pentium 4 Extreme Edition. Este evident că, mărimea cache-ului L2 este mai importantă decât a celui L3! Conform acestui test, preţul procesoarelor Pentium 4 Extreme Edition este exagerat. Oricum, victoria în acest test aparţine procesoarelor Prescott şi Athlon 64, care are latenţa mică dintre memorie şi procesor!



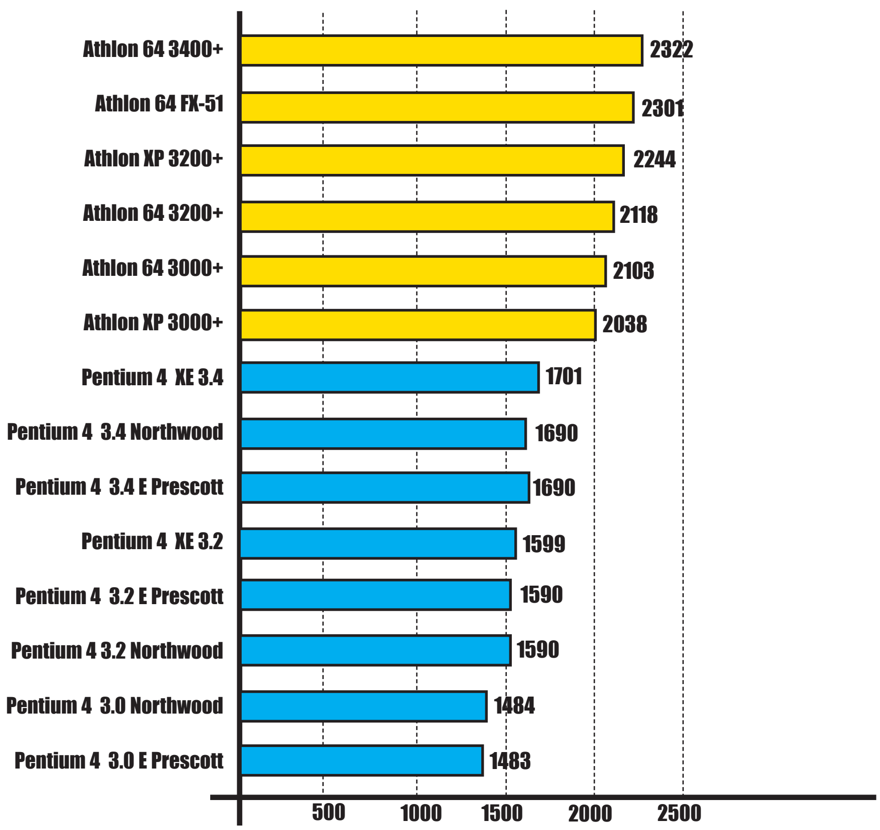
Compresie de fișiere
7 zip 3.11, 32 MB



Compresie de fi°iere, 7zip 3.11, 32MB

Situaţia este complet diferită în utilitarul 7-zip. Se poate explica foarte simplu: ultima versiune a programului 7-zip suportă tehnologia Hyper-Threading. Astfel, procesoarele cu arhitectură Pentium 4 compresează datele în 7-zip mult mai repede. Comparativ, performanţa Prescott-urilor este cu 5-6 procente mai bună decât a Northwood-urilor.

Decompresie de fișiere
7zip 3.11, 32MB



Decompresie de fi°iere, 7 zip 3.11, 32MB

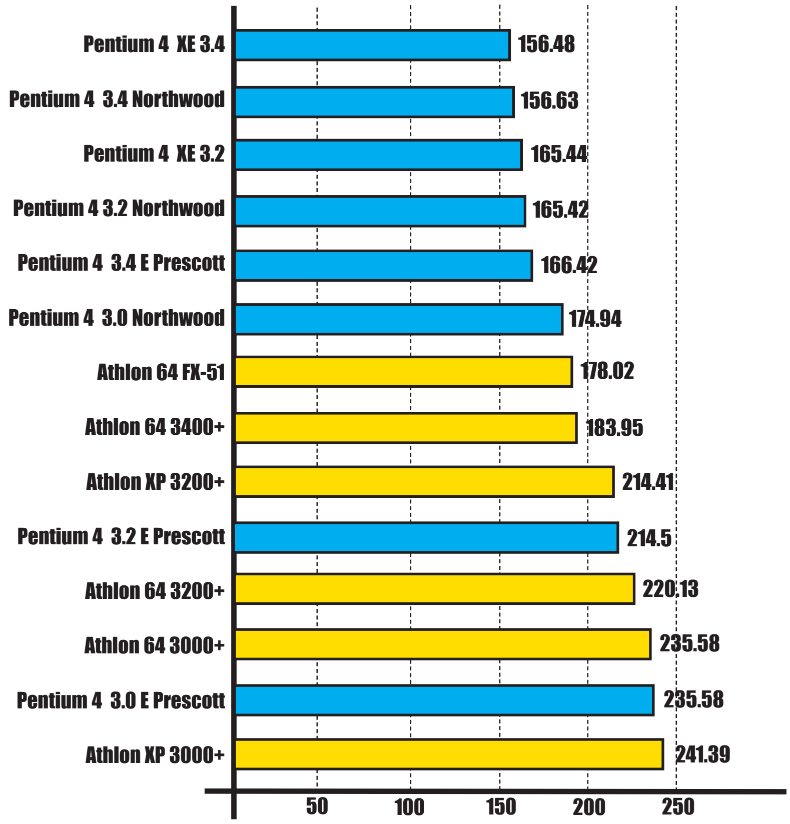
Când datele se decompresează situaţia se schimbă complet! Toate procesoarele AMD depăşesc soluţiile de la Intel, iar Prescott obţine aceeaşi performanţă ca şi vechiul nucleu Northwood. Cred că ar trebui să ne achiziţionăm un sistem cu procesor Intel pentru compresia fişierelor şi unul AMD pentru decompresia acestora! :)

Performanþa în aplicaþiile de codare Audio ºi Video

Din momentul în care s-a integrat arhitectura NetBurst, procesoarele Pentium 4 au devenit mult mai eficiente în cazul procesării aplicaţiilor video şi audio. Însă nu tot ce-i nou e şi bun: noile nuclee Prescott s-au situat din nou în urma Northwood-urilor, excepţie a făcut doar clipa când a venit vorba de comprimarea Mpeg 4 cu codecul DivX. După ce se vor integra noile instrucţiuni SSE3 în codecurile video şi audio, cu siguranţă Prescott va recupera terenul pierdut în faţa Northwood-ului.



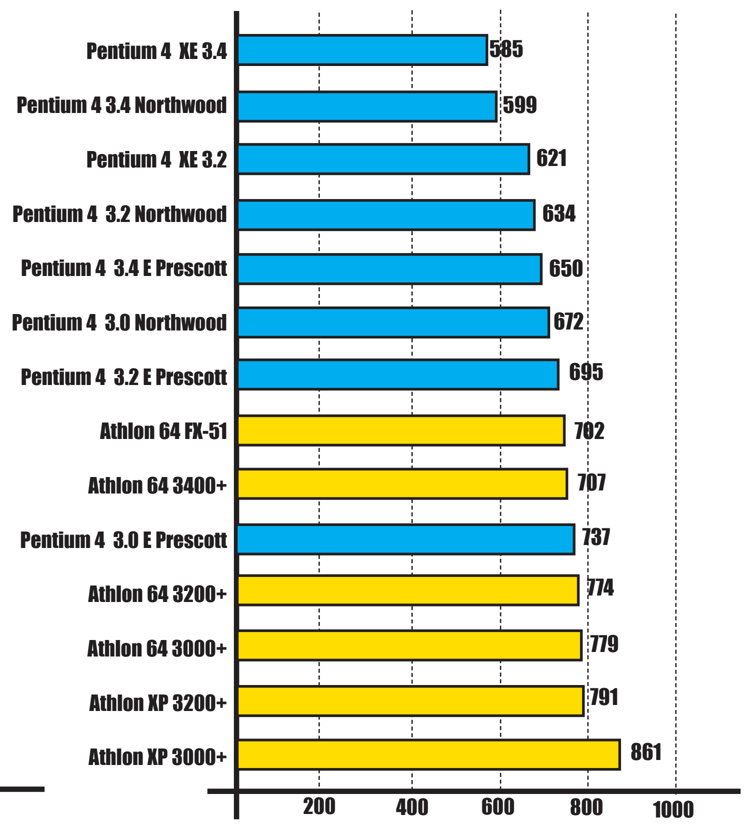
Codare Mp3 .
LAME 3.95, sec.



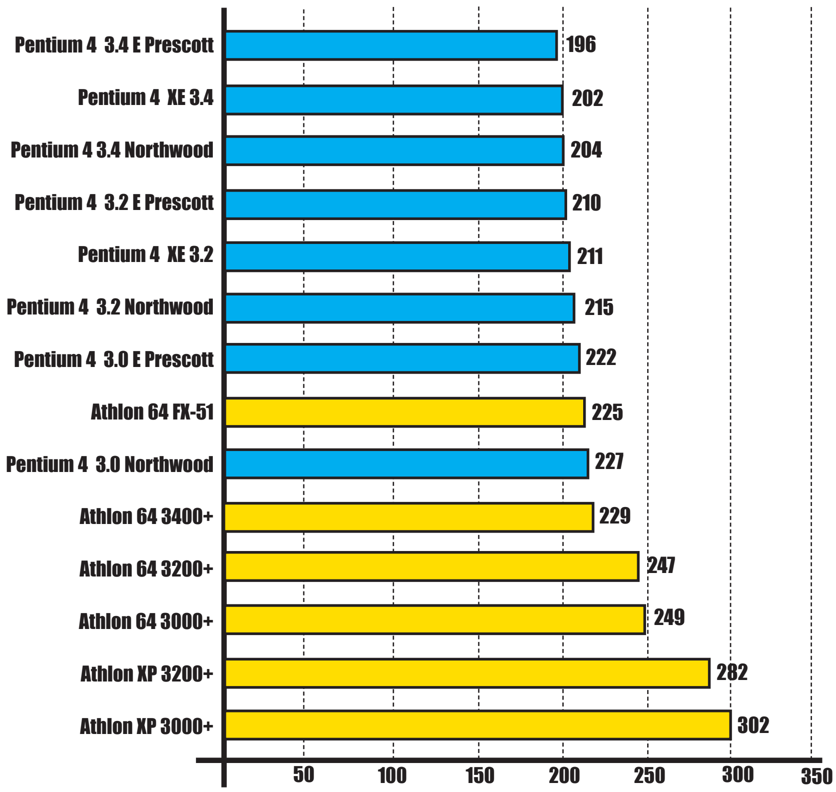
Codare MPEG-2
Mainconcept MPEG Encoder, sec.



Windows Media Encoder 9
comprimare MPEG2 în WME, sec.



Codare MPEG-4
Xmpeg 5.0/DiVX 5.11, sec.



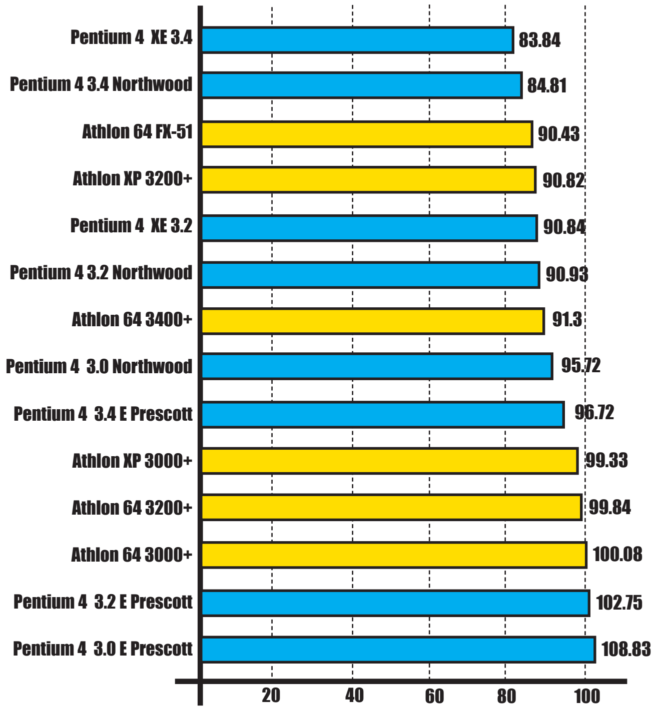
Performanþa în aplicaþiile ºtiinþifice

Pentru a testa procesoarele în aplicaţiile ştiinţifice am utilizat ultima versiune a programului ScienceMark 2.0 (versiunea beta), cu care am putut să măsurăm performanţa platformelor în cazul calculelor reale.

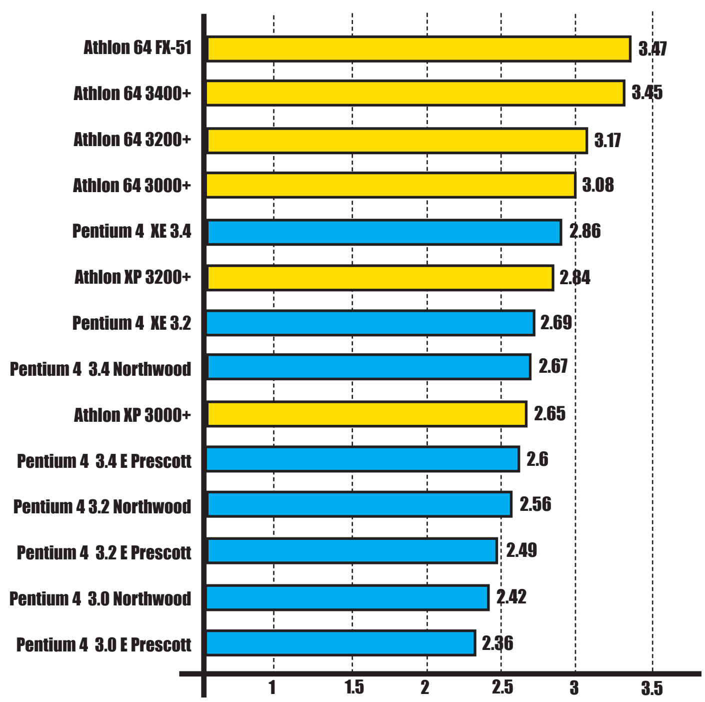
Datorită neintegrării în versiunea softului ScienceMark 2.0 a instrucţiunilor SSE3 Prescott-urile au obţinut cele mai slabe rezultate.

No comment: Intel=Inteligenţă, AMD=Intel2. Arhitectura NetBurst ar mai trebui să ia lecţii. Mai mult, noua arhitectură NetBurst îmbunătăţită de la Prescott este de două ori mai slabă în această aplicaţie!

ScienceMark 2.0
Test dinamic molecular, sec. (Molecular Dynamics Benchmark)



Mathematica 5.0
MMA5_0_TEST

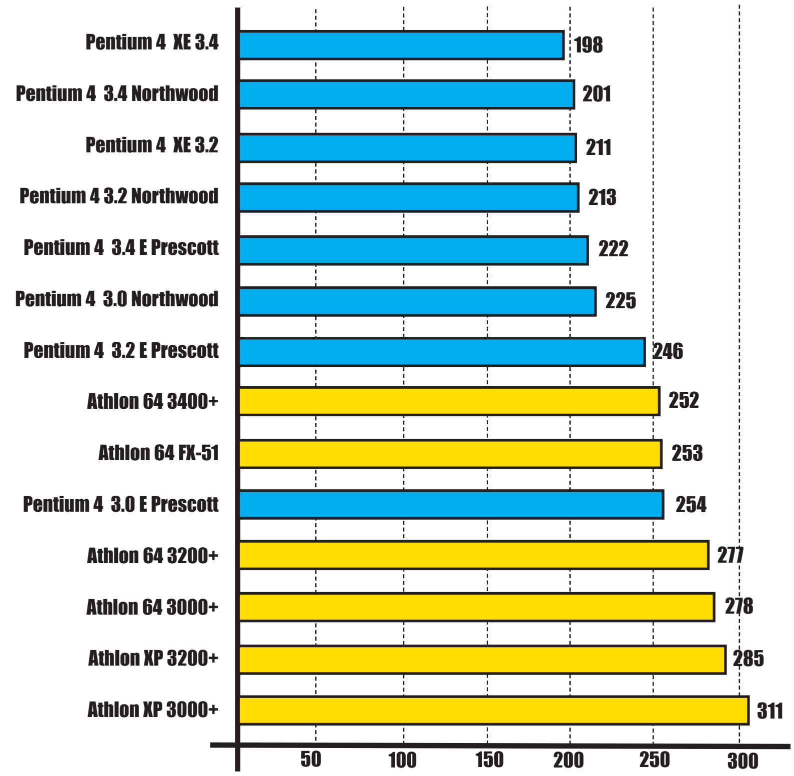


Performanţa în 3DS max

Pentru a măsura performanţa microprocesoarelor în 3D Studio Max am folosit versiunea şase a acestuia. Pe lângă randarea unui singur frame, am măsurat şi viteza de randare a unei animaţii.

Cei mai mulţi câştigători Intel se găsesc în primul test, iar în cel de-al doilea (cel cu randarea unei animaţii), arhitectura AMD64 deţine cele mai multe locuri fruntaşe. Nucleul Prescott are în continuare nevoie de îmbunătăţiri software, pentru că Northwood îşi priveşte fratele mai mic pe ascuns.

3DS MAX 6.0
Final Rendering, Underwater, sec

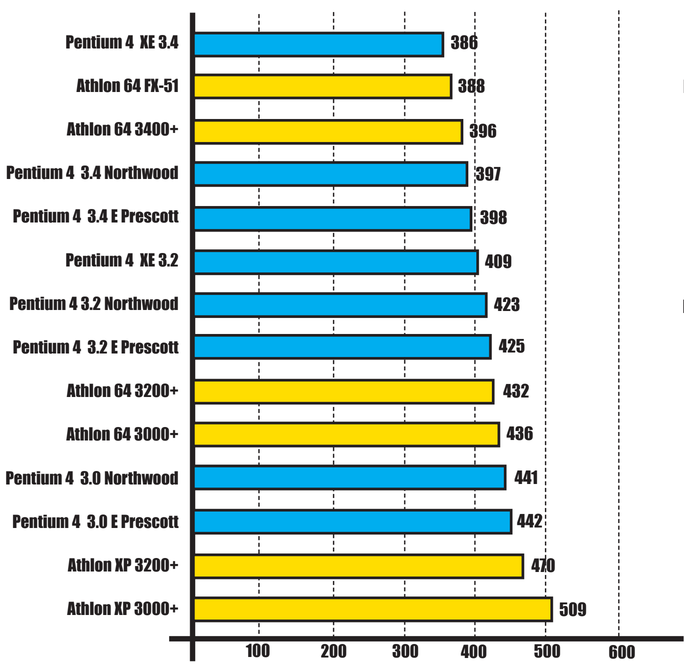




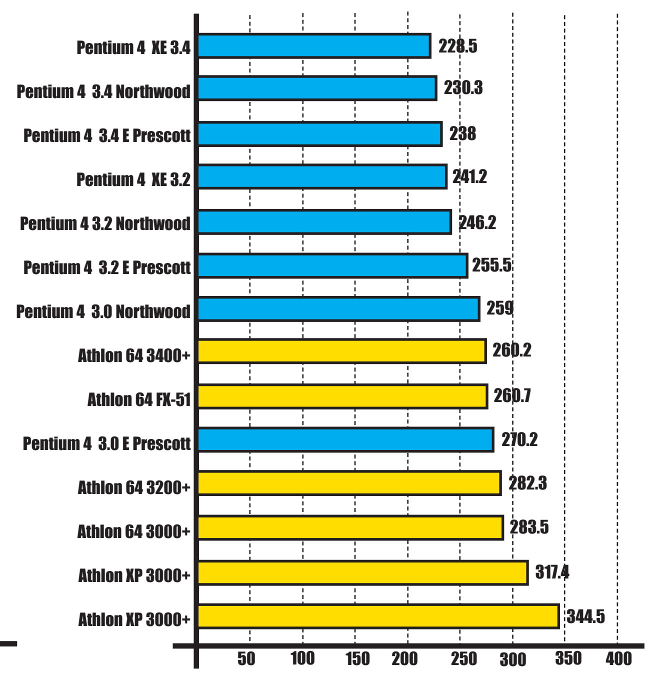
Performanţa în Photoshop CS

Adobe Photoshop CS 8.0 este cel mai popular program folosit pentru editarea imaginilor 2D! Pentru a testa performanţa participanţilor am folosit testul PSBench7 în care s-a procesat o imagine de 100MB. Rezultatele obţinute în Adobe Photoshop

3DS MAX 6.0
Final Rendering, Stadium animation, sec



Adobe Photoshop CS 8.0
psbench7 100MB



CS 8.0 de Prescott nu sunt deloc încurajatoare: la toate frecvenţele nucleul Prescott simte praful lăsat în urmă de Northwood.

Mai jos vă prezentăm rezultatele detaliate obţinute de procesoare în diversele filtre din Photoshop CS 8.0. Rezultatele sunt exprimate în secunde.

Trebuie să menţionez că procesoarele Athlon 64 s-au descurcat remarcabil în programele de compilare. Chiar şi cel mai rapid procesor de la Intel (Pentium 4 Extreme Edition 3,40 GHz) nu a putut face faţă liderilor de la AMD. Însă dacă comparăm procesoarele Intel cu nuclee diferite, vom observa că poziţia de lider în acest caz aparţine Prescott-ului.

Din sumar...

Pentru a reprezenta mult mai simplu şi mai util rezultatele testelor, am decis să grupăm aplicaţiile de acelaşi tip şi să calculăm media rezultatelor obţinute de fiecare procesor în fiecare grup de aplicaţii. Astfel, rezultatele obţinute în toate aceste tabele sunt diferite, pentru că am calculat media geometrică a rezultatelor obţinute de fiecare procesor în parte, după care am folosit ca şi valoare de referinţă "1", performanţa obţinută de procesorul Pentium 4 (Northwood) la 3,20 GHz.

Concluzie

Pentru a putea cataloga cât mai bine fiecare procesor, am scris o concluzie pentru fiecare serie de procesoare în parte.

Intel Pentium 4 (Prescott). În momentul de faţă noua familie de procesoare de la Intel cu nucleul de 90nm, nu şi-a demonstrat avantajele în comparaţie cu predecesorii din cauza softului neoptimizat pentru acestea. De altfel, nici nu ne aşteptam ca procesorul Prescott să obţină la aceeaşi frecvenţă o performanţă vizibil îmbunătăţită! Nucleul Prescott este primul care a fost dezvoltat de către Intel să permită creşterea frecvenţei de tact a procesorului. Oricum, actualele modele, nu pot fi supratactate mai mult decât vechile Northwood-uri. În unele programe procesoarele bazate pe nucleu Prescott sunt mai lente decât cele Northwood de 130nm. De fapt, există tipuri de aplicaţii unde arhitectura îmbunătăţită NetBurst avantajează procesorul Prescott: compresia de date şi compilarea programelor în C++. În toate celelalte cazuri, microprocesoarele Northwood rulează mai rapid ca şi Prescott-urile.

Intel Pentium 4 (Northwood). De curând, familia Northwood şi-a mai adăugat un nou model care operează la 3,40 GHz. Pentru prima dată, frecvenţele de tact ale procesoarelor din noua generaţie Prescott, sunt egale cu cele din generaţia Northwood. De asemenea, şi preţul acestora este egal. Luând în considerare aceste aspecte, trebuie să admitem că Northwood-ul constituie o achiziţie mai inteligentă! Şi este vorba de performanţă, nucleul de 0,13 microni oferind astfel avantaje în jocuri, aplicaţiile de codare audio şi video, editare de imagine, fiind destul de rapid şi în calculele ştiinţifice. Procesoarele Northwood disipă o temperatură considerabil mai mică decât noul nucleu, iar potenţialul de supratactare nu este mai slab decât cel al Prescott-ului.

Intel Pentium 4 Extreme Edition. Pentru cei care sunt interesaţi de performanţă, sunt cu siguranţă atraşi de noul Intel - Pentium 4 XE la 3,40 GHz. Conceput extrem pe şasiul Northwood, procesorul este echipat cu 2MB de cache L3, şi este mult mai rapid decât Northwood sau Prescott. Având în vedere că pentru un astfel de procesor trebuie să plăteşti în jur de 1000 USD, nu ar trebui să primeşti un procesor mai bun, ci o maşină a performanţei absolute, nu?!? Cu toate acestea, performanţa procesorului Intel Pentium 4 XE este spulberată în unele aplicaţii de soluţiile de la AMD, chiar dacă frecvenţa procesorului extrem este cu peste 1,00 GHz mai mare!

AMD Athlon XP. Procesoarele 3000+ şi 3200+ părăsesc scena procesării. Din păcate aceste procesoare nu mai oferă o performanţă competitivă, mai ales că preţul acestor procesoare de "top" este asemănător cu cel al rivalilor!

AMD Athlon 64. Soluţia majoritară a celor de la AMD pare destul de atractivă. Athlon 64 este destul de rapid în multe aplicaţii depăşindu-l, în unele dintre ele, chiar şi pe puternicul Pentium 4 Extreme Edition. Mai mult, aceste procesoare deţin un secret ascuns: ele suportă modul de 64 biţi, care va deveni foarte folositor în momentul în care se vor lansa programele corespunzătoare. Oricum, există două tipuri de aplicaţii în care Athlon 64 nu are nici o şansă în faţa rivalul Intel: codarea audio/video şi Photoshop. Dacă nu pierdea în aceste aplicaţii, aveam tot dreptul să numim Athlon 64 cel mai bun procesor de pe piaţă!

AMD Athlon 64 FX. Soluţia profesională de la AMD are ca ţintă acelaşi grup de persoane ca şi Intel Pentium 4 XE, însă este mai ieftin decât competitorul extrem. Legat de performanţă, Athlon 64 FX-51 este mai rapid în unele aplicaţii decât Pentium 4 XE 3,40 GHz. De aceea am numit Athlon 64 FX o ofertă mai bună decât Pentium 4 XE din punct de vedere al raportului preţ/performanţă. Este important să reţii că Athlon 64 FX-51 este asemănător cu obişnuitul Athlon 64: ambele procesoare fiind destul de lente la codarea media şi în Photoshop. În plus, Athlon 64 3400+ este aproape de două ori mai ieftin decât modelul FX, care are performanţe apropiate de modelul high-end de la AMD. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



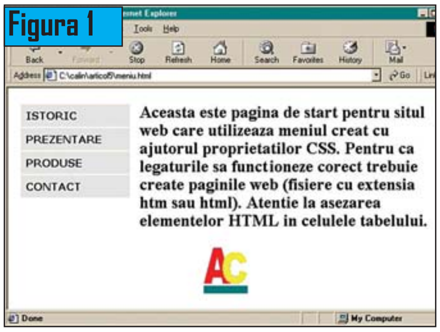
Meniuri dinamice non-grafice



Prezentul articol analizează modul de utilizare a proprietăţilor CSS şi a unor simple elemente ale limbajului JavaScript pentru realizarea unor meniuri de navigare printr-un sit, meniuri ce nu utilizează fişiere grafice (format GIF, JPEG sau PNG) pentru butoanele componente ale meniului. Pe parcursul acestui articol vor fi analizate şi proprietăţile CSS utilizate la realizarea meniului (corpuri de literă, borduri, culori, ...). La sfârşitul articolului va fi oferit codul sursă complet al paginii web utilizată ca exemplu în cadrul articolului. Pagini web similare pot fi realizate utilizând codul sursă oferit.

În primul exemplu anumite elemente ale unei pagini web vor fi modificate ca urmare a unor evenimente declanşate de acţiuni executate cu mausul. În acest exemplu vor exista patru butoane (Istoric, Prezentare, Produse şi Contact) utilizate pentru navigarea pe sit. Figura 1 prezintă fereastra iniţială a exemplului, unde în stânga se observă meniul de navigare, iar în dreapta un simplu text şi o imagine format GIF (aci.gif):

Figura 1



În figura 1 se observă că fundalul butoanelor meniului este de culoare gri (bgcolor=#E5E5E5), iar textul de pe buton are culoarea neagră. De asemenea butoanele nu au o bordură de evidenţiere.

Atunci când utilizatorul deplasează mausul deasupra butonului dreptunghiular din meniu, bordurii acestuia i se va schimba culoarea în roşu iar culoarea fundalului va devenii #99CCFF, după cum se poate observa în figura 2.

În momentul în care mausul ajunge deasupra textului butonului (textul legăturii sau opţiunii meniului - Istoric, ...) culoarea acestuia se va schimba din negru (#000000) în albastru (blue), după cum se poate remarca în figura 3.

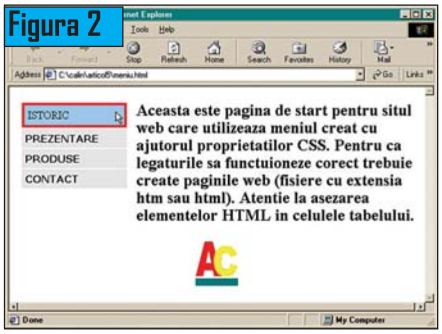


Figura 2

După ce cursorul mausului se va deplasa de pe suprafaţa butonului textul legăturii va reveni la culoarea iniţială, iar

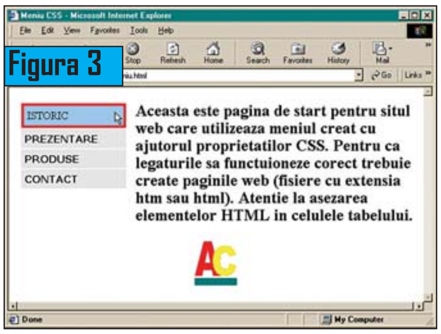


Figura 3

bordura butonului îşi va schimba culoarea în verde, după cum puteţi observa în figura 4.

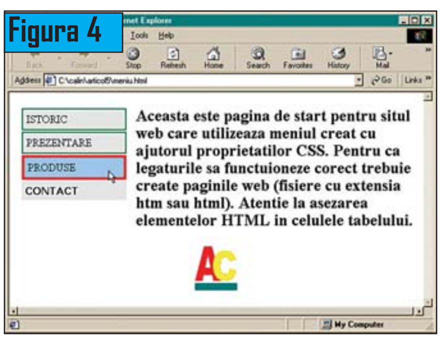


Figura 4

Aceste acţiuni prezentate anterior sunt controlate de reguli (proprietăţi) stabilite într-o foaie de stil internă (internal style sheet) al cărei conţinut este oferit în continuare:

```
<style type="text/css">
td.tip1
{
font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
font-size: 15px;
font-weight: bold;
color: #000000
}
.over
{
border: medium solid red;
background-color: #99CCFF
}
.out
{
border: thin solid green;
}
a:link { text-decoration: none; color: black }
a:active { color: #E5E5E5 }
a:visited { text-decoration: none; color: gray }
a:hover { color: blue; font-size: 20px }
</style>
```

Proprietăţile ale căror valori au fost definite în foaia de stil anterioară stabilesc ceea ce se va întâmpla atunci când cursorul mausului traversează un buton din meniul de navigare. Aplicarea acestor reguli (proprietăţi) se va face prin intermediul limbajului JavaScript. Instrucţiunile limbajului JavaScript vor acţiona asupra:

- celulelor unui tabel prin intermediul marcajului de start HTML `<td>`;
- a doi selectori de clasă (`over` şi `out`).

Selectarea răspunsului la acţiunile executate prin intermediul mausului (poziţionare pe buton de navigare, poziţionare pe text de legătură, părăsire suprafeţei butonului de navigare) se face prin apelarea claselor over şi out pentru evenimentele `onMouseOver` şi `onMouseOut`, după cum se poate observa în următorul fragment de cod sursă:

```
<td class="tip1"
bgcolor="#E5E5E5"
onMouseOver="this.className=
'over'"
onMouseOut="this.className=
'out'">
```

`onMouseOver``="this.className='over'"` ataşează clasa over celulei (`<td>`) a unui tabel atunci când cursorul mausului se află poziţionat deasupra butonului din meniul de navigare.

`onMouseOut``="this.className='out'"` ataşează clasa out celulei (`<td>`) a unui tabel atunci când cursorul mausului se deplasează de pe butonul din meniul de navigare (de fapt de pe celula componentă a tabelului `<td> … </td>`).

`this` este un obiect special rezervat, obiect care se referă la obiectul care l-a apelat, în cazul nostru fiind vorba de marcajul de start `<td>`. `className` reprezintă clasa curentă ataşată obiectului în cauză.

A.1. Modificarea celulelor tabelului

Modificarea atributelor celulelor tabelului care conţin meniul de navigare, precum şi a conţinutului acestora se face prin intermediul următorului fragment de cod sursă (clasa `tip1`):

```
td.tip1
{
font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
font-size: 15px;
font-weight: bold;
color: #000000
}
```

Modul de utilizare a acestei clase poate fi observat în continuare:

`<td class="tip1"...>`

Acum vor fi analizate pe scurt câteva din proprietăţile CSS utilizate în fragmentul de cod sursă anterior.

- proprietate: `font-family: font1, font2, generic`

- descriere: Această proprietate este o listă prioritizată de nume de fonturi, nume delimitate de caracterul ",", fonturi utilizate de către navigator pentru afişarea informaţiilor de tip text. Se pot utiliza nume de fonturi care consideraţi că există pe calculatorul persoanei care accesează situl web, sau se pot folosi nume generice de fonturi. Este indicat ca întotdeauna să utilizaţi un nume de font generic, deoarece în cazul în care pe calculatorul persoanei care accesează pagina Web nu există fonturile din listă, se va utiliza acest font generic. Fonturile generice utilizate sunt următoarele:

- exemplu: `p{font-family:`

Nume generic	Similar cu
Serif Times	New Roman
Sans-serif	Arial
Cursive	Script
Fantasy	Comic
Monospace	Courier New

`Verdana, Bahamas-Rom, serif}`

- proprietate: `font-size: valoare`

- descriere: Proprietatea permite stabilirea dimensiunii textului afişat. Această mărime poate fi introdusă în points (pt), inch (in), centimetri (cm) sau pixeli (px). De asemenea se pot utiliza procente relative la elementul părinte sau una din următoarele valori:

- exemplu: `p{font-size: 40px}`

- proprietate: `font-weight: valoare`

Valoare	Descriere
xx-small	50% mai mic decât x-small
x-small	50% mai mic decât small
small	50% mai mic decât medium
medium	aproximativ 10 pt (points)
large	50% mai mare decât medium
x-large	50% mai mare decât large
xx-large	50% mai mare decât x-large
larger	50% mai mare decât elementul părinte
smaller	50% mai mic decât elementul părinte

-descriere: Determină grosimea fontului cu care va fi afişat textul în fereastra navigatorului. Se pot utiliza una din valorile normal, bold, bolder, lighter sau 100, 200, ..., 900.

- exemplu: p{font-weight: 800}

- proprietate: `color: valoare` sau `color: nume_culoare`

- descriere: Această proprietate stabileşte culoarea cu care va fi afişat textul în fereastra navigatorului. Culoarea poate fi indicată prin intermediul unei valori HTML hexazecimale (#FF0088, …) sau printr-un nume de culoare (red, blue, green, gray, …).

- exemple: `p{color: blue}` sau `p{color: #FF0000}`

A.2. Selectorii claselor .over °i .out

După cum s-a observat în conţinutul foii de stil interne, după definirea proprietăţilor celulelor tabelului (`<td>` ... `</td>`) sunt definiţi doi selectori de clasă. Limbajul JavaScript permite utilizarea aceştor doi selectori pentru a modifica proprietăţile butonului (opţiunii meniului sau de fapt a celulei tabelului). Următorul fragment de cod sursă reprezintă conţinutul celor doi selectori (`.over` şi `.out`):

```
.over
{
border: medium solid red;
background-color: #99CCFF
}
.out
{
border: thin solid green;
}
```

După cum se poate observa în cele patru figuri anterioare a fost obţinut un efect dinamic pentru butoanele (opţiunile) meniului de navigare (conceptul rollover), efect similar cu acela în care sunt utilizate imagini format GIF, JPEG sau PNG. În cazul exemplului nostru nu sunt utilizate fişiere grafice, rezultând o încărcare mult mai rapidă a meniului de navigare (implicit o obţinere mai simplă şi rapidă a informaţiilor dorite).

În continuare vor fi analizate pe scurt câteva din proprietăţile CSS utilizate de către cei doi selectori.

- proprietate: `border:` lăţime stil culoare

- descriere: Stabileşte bordurile (top, bottom, left, right) unui element HTML.

Valori

lăţime

stil - defineşte stilul utilizat pentru bordură

Valori: `none` (fără bordură), `dotted`, `dashed`, `solid`, `double`, `groove`, `ridge`, `inset`, `outset`.

culoare - defineşte culoarea utilizată pentru bordură. Această valoare poate fi un nume de culoare, valoare RGB sau HTML hexazecimală.

În următorul fragment de cod sursă este utilizată proprietatea analizată anterior:

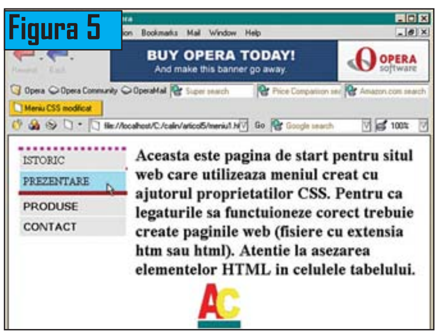
```
p.tip1{border-bottom: 6px solid green}
p.tip2{border-bottom: 11px dotted blue}
p.tip3{border-bottom: 9px groove gray}
p.tip4{border-bottom: 23px inset red}
p.tip5{border-bottom: 8px dashed blue}
p.tip6{border-bottom: 5px double rgb(212,211,33)}
p.tip7{border-bottom: 7px ridge #336699}
p.tip8{border-bottom: 24px outset green}
```

Valoare	Descriere
Thin	Defineşte o bordură ce utilizează o linie subţire
medium	Defineşte o bordură ce utilizează o linie medie
thick	Defineşte o bordură ce utilizează o linie groasă valoare
Valoare	Permite introducerea mărimii exacte a bordurii în pixeli (px), inch (in), centimetri (cm).

De asemenea se pot utiliza şi proprietăţile conexe border-bottom, border-top, border-right şi border-left, proprietăţi CSS ce permit stabilirea lăţimii, stilului şi culorii bordurii superioare (top), inferioare (bottom), din stânga (left) sau din dreapta (right) a unui element HTML, după cum se poate observa în următorul fragment de cod sursă (exemplu de meniu de navigare):

```
.over
{
border-bottom: thick solid brown;
background-color: #99EEFF
}
.out
{
border-top: 5px dotted magenta;
}
```

În figura 5 se poate observa modul de afişare a butoanelor meniului de navigare



conform valorilor proprietăţilor border-bottom şi border-top stabilite în fragmentul de cod sursă anterior:

- proprietate: `background-color:valoare`

- descriere: Această proprietate stabileşte culoarea utilizată pentru fundalul unui element HTML.

- valori: Nume de culoare (red, white, gray, …), valoare RGB (Red, Green, Blue) sau valoare HTML hexazecimală (#669933, …).

În următorul fragment de cod sursă utilizăm culori diferite (introduse în mod diferit din punct de vedere al valorilor) pentru câteva elemente HTML (body, h1, h2 şi p):

```
body {background-color: white}
h1 {background-color: #FF0000}
h2 {background-color: blue}
p {background-color: rgb(222,115,200)}
```

A.3. Modul de afi°are a legãturilor (ancorelor)

Modul de afişare a legăturilor (conţinutul de tip text al elementului `<a> … </a>`) este controlat prin intermediul a patru pseudo-clase: `link, active, visited` şi `hover`, după cum se poate observa în următorul fragment de cod sursă:

```
a:link { text-decoration: none; color: black }
a:active { color: #E5E5E5 }
a:visited { text-decoration: none; color: gray }
a:hover { color: blue; font-size: 20px }
```

Acum vor fi analizate pe scurt aceste patru pseudo-clase.

`A:link` stabileşte culoarea utilizată pentru afişarea textului legăturii, în cazul nostru fiind vorba de negru. De asemenea se utilizează proprietatea text-decoration cu valoarea none pentru ca textul legăturii să nu fie afişat subliniat (modul implicit de afişare al navigatorului - browser). Pentru înţelegerea corectă a exemplului în continuare va fi prezentată proprietatea CSS text-decoration:

- proprietate: `text-decoration: valoare`

- descriere: Permite adăugarea sau eliminarea anumitor decoraţiuni ale unui text. Valorile pe care le poate lua această proprietate sunt :

- exemplu:`p.t1{text-decoration: none}`

```
p.t2{text-decoration: underline}
p.t3{text-decoration: overline}
p.t4{text-decoration: line-through}
```

În figura 6 se poate observa modul de afişare a paragrafelor din exemplul anterior:

`a:active` are ca efect realizarea invizibilităţii textului în momentul activării legăturii (executării unui click pe legătură). Invizibilitatea este de foarte scurtă durată



(depinzând de viteza conexiunii la Internet) şi se datorează faptului că textul va avea aceeaşi culoare cu cea a fundalului celulei din tabel (`a:active { color: #E5E5E5 }` şi `<td class="tip1" bgcolor="#E5E5E5" …>`).

`a:visited` este utilizată pentru modificarea culorii textului legăturii în gri (color: gray) după ce legătura a fost activată. În mod identic cu a:link afişarea subliniată a textului legăturii este dezactivată prin utilizarea proprietăţii text-decoration şi a valorii acestuia none.

`a:hover` are ca efect schimbarea culorii textului legăturii în albastru (color: blue) şi mărimii fontului (font-size: 20px) atunci când cursorul mausului este

Valoare	Descriere
none	Nici o decoraţiune
underline	Text subliniat
overline	Text cu o linie deasupra
line-through	Text cu o linie peste
blink	Text clipitor

poziţionat deasupra textului legăturii (Istoric, Prezentare, …).

Modificarea acestor pseudo-clase precum şi utilizarea corectă a proprietăţilor CSS poate duce la realizarea unor meniuri de navigare cu un design deosebit şi uşor de utilizat.

A.4. Codul sursã complet al exemplului.

Pentru ca cele afirmate pe parcursul acestui articol să aibă o acoperire completă este oferit în continuare codul complet al exemplului utilizat (paginii web utilizate) în cadrul articolului:

```
<html>
<head>
<title>Meniu CSS</title>
<style type="text/css">
td.tip1
{
font-family: Verdana, Arial,
Helvetica, sans-serif;
font-size: 15px;
font-weight: bold;
color: #000000
}
.over
{
border: medium solid red;
background-color: #99CCFF
}
.out
{
border: thin solid green;
}
a:link { text-decoration:
none; color: black }
a:active { color: #E5E5E5 }
a:visited { text-decoration:
none; color: gray }
a:hover { color: blue;
font-size: 20px }
</style>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
<table width="600"
border="0" cellspacing="2"
cellpadding="5">
<tr>
<td valign="top">
<table width="160"
border="0" cellspacing="2"
cellpadding="5">
<tr><td class="tip1"
bgcolor="#E5E5E5"
onMouseOver="this.className=
'over'"
onMouseOut="this.className=
'out'">
  <a href="istoric.html">
ISTORIC</a>
      </td></tr><tr>
    <td class="tip1"
bgcolor="#E5E5E5"
onMouseOver="this.className=
'over'"
onMouseOut="this.className=
'out'">
  <ahref="prezentare.html">
PREZENTARE</a>
      </td></tr><tr>
      <td class="tip1" bgcol-
or="#E5E5E5"
onMouseOver="this.className=
'over'"
onMouseOut="this.className=
'out'">
   <a href="produse.html"> PRO-
DUSE</a>
      </td></tr><tr>
      <td class="tip1"
bgcolor="#E5E5E5"
onMouseOver="this.className=
'over'"
onMouseOut="this.className=
'out'">
    <a href="contact.html">
CONTACT</a>
      </td></tr>
  </table>
  </td><td>
  <h2>

  Aceasta este pagina de start pentru situl web care utilizeaza meniul creat cu ajutorul proprietatilor CSS. Pentru ca legaturile sa functioneze corect trebuie create paginile web (fisiere cu extensia htm sau html). Atentie la asezarea elementelor HTML in celulele tabelului.</h2></td></tr>

  </table>
  <div align="center">
<imgsrc="aci.gif"> </div>
  </body>
  </html>
```

Este indicat ca cititorul articolului să analizeze cu atenţie modul de utilizare a tabelelor din cadrul exemplului pentru a putea realiza propriile sale pagini web folosind modelul prezentat, extrem de simplu. Se observă că s-au folosit două tabele (`<table width="600" border="0" cellspacing="2" cellpadding="5">` şi `<table width="160" border="0" cellspacing="2" cellpadding="5">`). Primul tabel (`<table width="600" border="0" cellspacing="2" cellpadding="5">`) va conţine atât meniul cât şi textul din partea dreaptă. Al doilea tabel (`<table width="160" border="0" cellspacing="2" cellpadding="5">`) va conţine doar meniul de navigare.

Concluzii

Utilizarea proprietăţilor CSS pentru realizarea de meniuri de navigare dinamice prezintă marele avantaj al modificării ulterioare extrem de rapide, deoarece va fi modificat doar un simplu cod sursă (valorile unor anumite proprietăţi CSS sau chiar introducerea unor noi proprietăţi CSS împreună cu valorile lor). De asemenea timpul de afişare al unui astfel de meniu este mult mai redus decât cel al unui meniu care utilizează fişiere grafice (imagini format GIF sau JPEG).

Poziţionarea unui meniu de navigare ce utilizează proprietăţi CSS este mult mai simplă şi logică prin utilizarea tabelelor (meniul poate fi poziţionat atât pe verticală cât şi pe orizontală).

Este foarte important să verificaţi (testaţi) meniurile obţinute (paginile web) pe diferite sisteme, navigatoare sau versiuni ale acestora.

Pentru obţinerea unor rezultate deosebite este indicată cunoaşterea a cât mai multor proprietăţi CSS şi a valorilor posibile ale acestora.

Trebuie acordată o atenţie deosebită culorilor (schemelor de culori) utilizate pentru ca meniurile să poate fi lizibile şi uşor de utilizat. Aceleaşi probleme legate de culorile utilizate în cadrul unei imagini, fundalurile paginilor web şi textul din cadrul paginii web pot apare şi în cazul utilizării proprietăţilor CSS pentru realizarea de meniuri dinamice (efectul rollover).

Nu ezitaţi să utilizaţi proprietăţile CSS pentru realizarea de meniuri dinamice (sau pentru orice alte elemente HTML din paginile web) deoarece tot mai multe navigatoare (sau versiuni noi ale acestora) au un suport bun pentru aceste proprietăţi. ■

Călin-Ioan Acu


CERF
2004
Expoziția și conferința internațională de tehnologia informației și comunicații
ediția a XIII-a
20 - 24 aprilie 2004
Complexul Expozițional Romexpo
București, România
Prinde al treilea val !
Organizator:
EXPOTEK
tel.: 021/224.36.77, 224.37.33
fax: 021/224.22.46
e-mail: office@expotek.ro
www.cerf.ro
CONNEX®

Driver potrivit pentru hardware potrivit

Instaleazã driverul potrivit pentru placa ta de bazã ºi placa video!

De fiecare dată când reinstalăm sau instalăm sistemul de operare, trebuie să instalăm şi driverele necesare pentru diversele componente pe care le avem în calculator. Aşa se face că ne trezim câteodată cu ecrane albastre şi diferite probleme pe care nu le putem explica... Ba mai mult, ne chinuim, ne întrebăm prietenii, dăm vina pe sistemul de operare, etc. E greu de crezut, dar de multe ori problema este simplă, iar unul dintre răspunsurile la aceste probleme sunt **driverele**.

Ce drivere instalăm? În acest articol am să-ţi explic detaliat cum să procedezi pentru a-ţi instala cele mai bune şi stabile drivere.

Aşa se face că, într-o zi cu soare, instalam şi eu liniştit Windows XP Professional, iar la finalizarea setup-ului am continuat să instalez driverele (numai că, pe atunci nu ştiam ce mă aşteaptă...). În fine, după ce am reuşit să instalez driverul pentru



Driver fără semnătură, dacă îl instalezi, riºti ca Windows să nu mai funcþioneze corect.Tu alegi, tu primeºti!



Pentru a descărca ultimul driver Catalyst pentru plăcile video intră pe situl ATI în secþiunea Drivers & Software

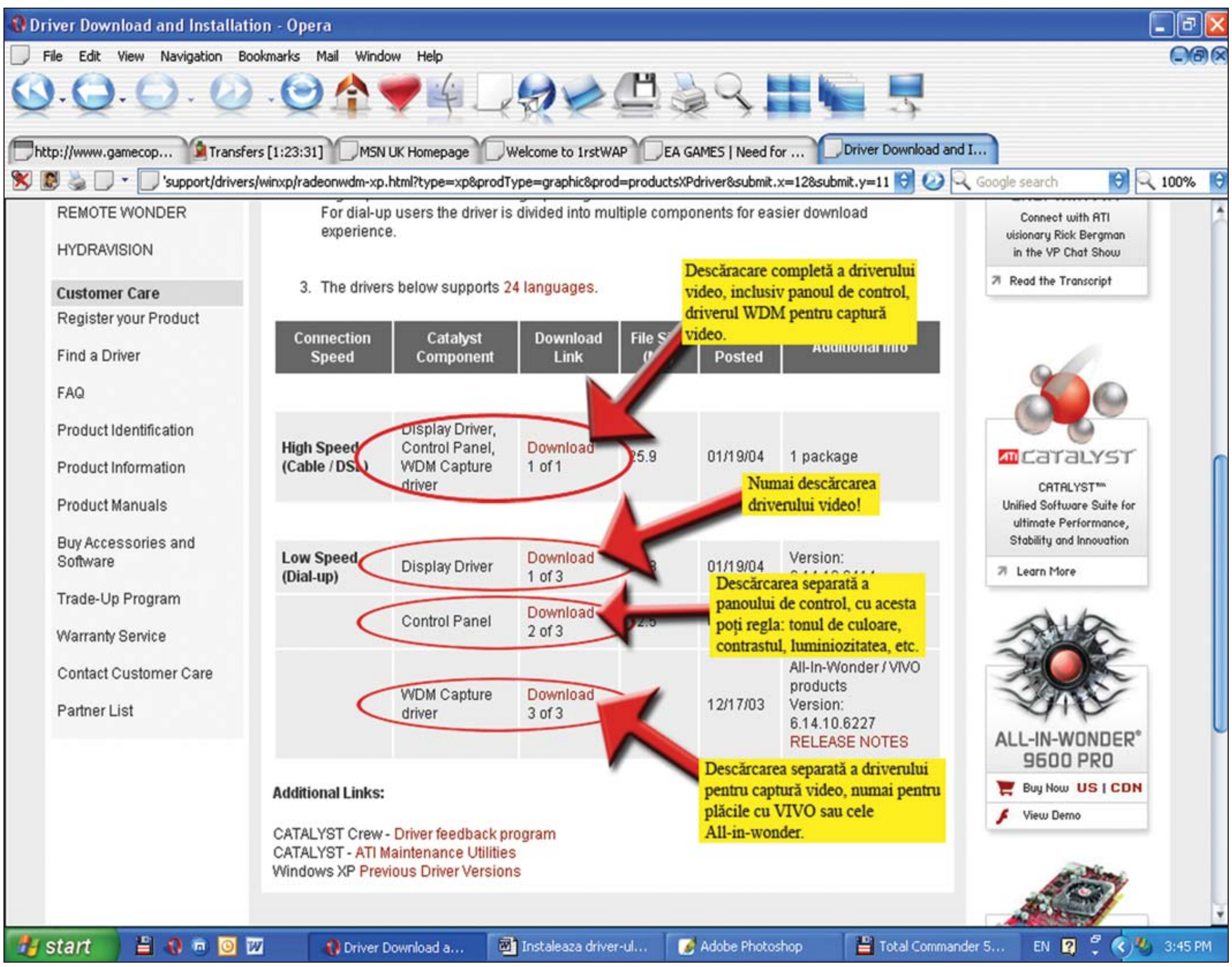


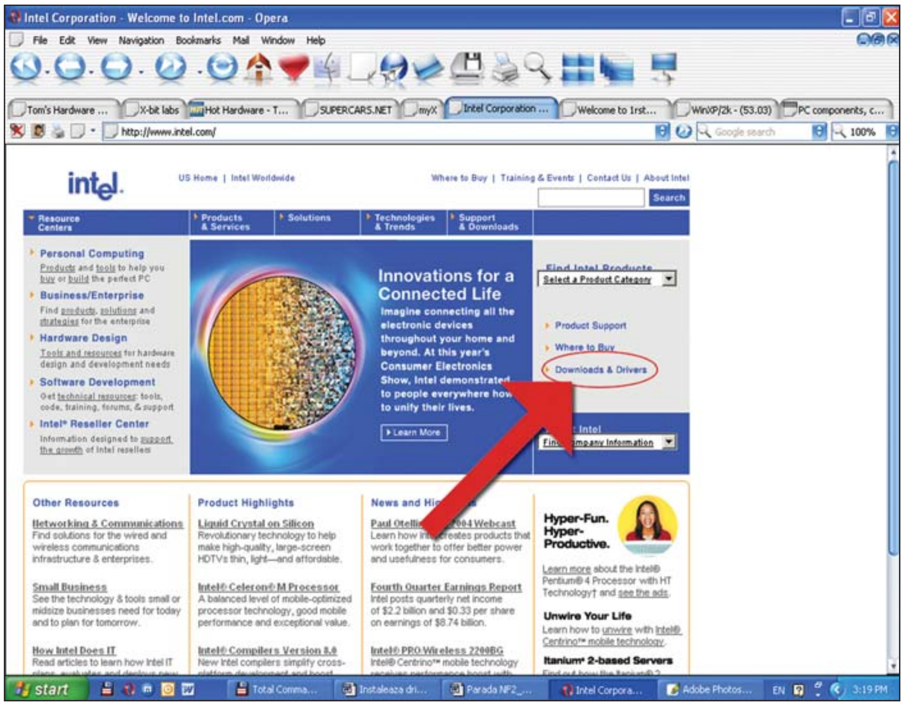
Cum să selectezi driverul potrivit pentru placa ta video ATI RADEON

controlerul RAID s-a defectat complet sistemul de operare. Aşadar, nu e suficient să ştii care driver trebuie instalat, ci trebuie să cunoşti versiunea lui, dacă este pentru sistemul tău de operare şi dacă are certificat WHQL.

Am să încep cu versiunea driverului. Când instalezi un driver trebuie să fii atent la versiunea lui. Bineînţeles, acesta se găseşte pe CD-ul din pachetul plăcii, dar pentru că este deja vechi şi chiar mai are bug-uri care îţi vor afecta pe parcurs sistemul de operare este bine să vă descărcaţi de pe Internet ultimele drivere; însă mare atenţie ca acestea să nu fie versiuni pentru teste sau versiuni beta... Indicat ar fi ca driverele să fie copiate de pe situl producătorului. Producătorul garantează pentru ele, şi în plus aveţi siguranţa că au fost testate şi sunt lipsite de vechile probleme pe care le-au avut versiunile precedente care, la rândul lor, au fost testate. Problema este că programele şi componentele evoluează şi de aceea avem nevoie în permanenţă de îmbunătăţiri. Nu aveţi idee de câte probleme vă scuteşte un driver! Şi de aceea când ai o problemă mai ciudată e bine să îţi pui şi următoarea întrebare – ce drivere am instalat?!? Pe parcursul acestui articol voi descrie care drivere sunt bune pentru componentele din calculatorul tău, iar pe situl producătorului căutaţi, descărcaţi şi instalaţi ultima versiune pentru că are cu siguranţă o semnătură WHQL!

Ce înseamnă WHQL? Este un certificat emis de Microsoft prin care se atestă o compatibilitate 100% cu sistemul de





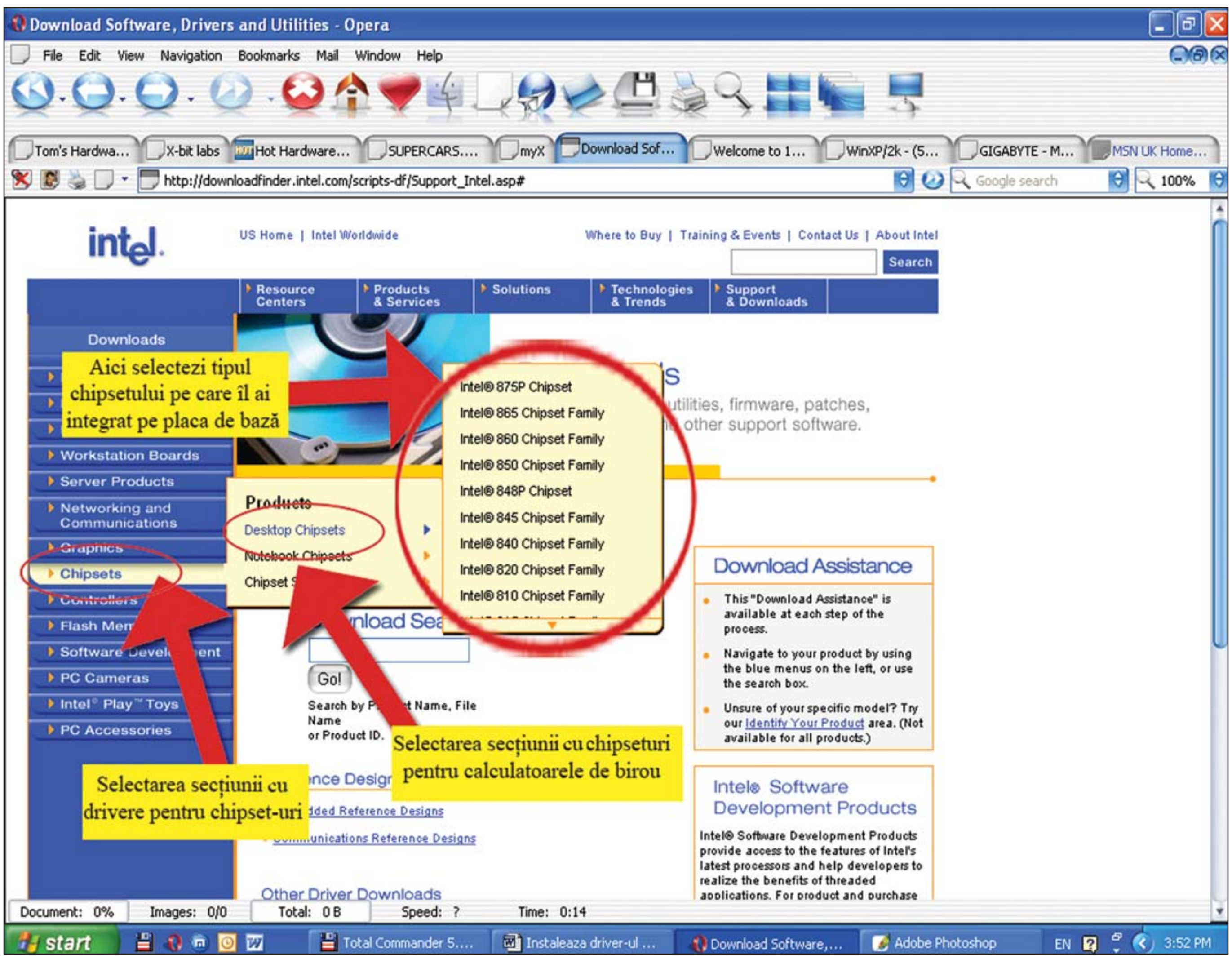
Pentru a descărca ultimul driver Intel pentru plăcile de bază cu integrat Intel, intră pe situl ATI la secțiunea Downloads & Drivers

operare Microsoft Windows XP.

Scopul certificatului WHQL (Windows Hardware Quality Lab) este să testeze componentele calculatoarelor şi sistemele complete, perifericele şi driverul anexat acestora pentru a fi compatibile cu sistemul de operare, conferind astfel stabilitate maximă. Dacă driverul nu conţine semnătura certificatului WHQL, atunci sistemul de operare Windows XP va avertiza că acesta nu a trecut testele specifice Microsoft WHQL şi vă recomandă să opriţi instalarea driverului.

Compatibilitatea driverului cu sistemul tău de operare

Înainte să descarci orice driver de pe o pagină web a unui producător de hardware sau de pe situri specializate în acest sens (gen **www.guru3d.com**), vei avea posibilitatea de a selecta driverul pentru sistemul tău de operare. Cele mai întâlnite tipuri de drivere sunt cele pentru sistemele de operare

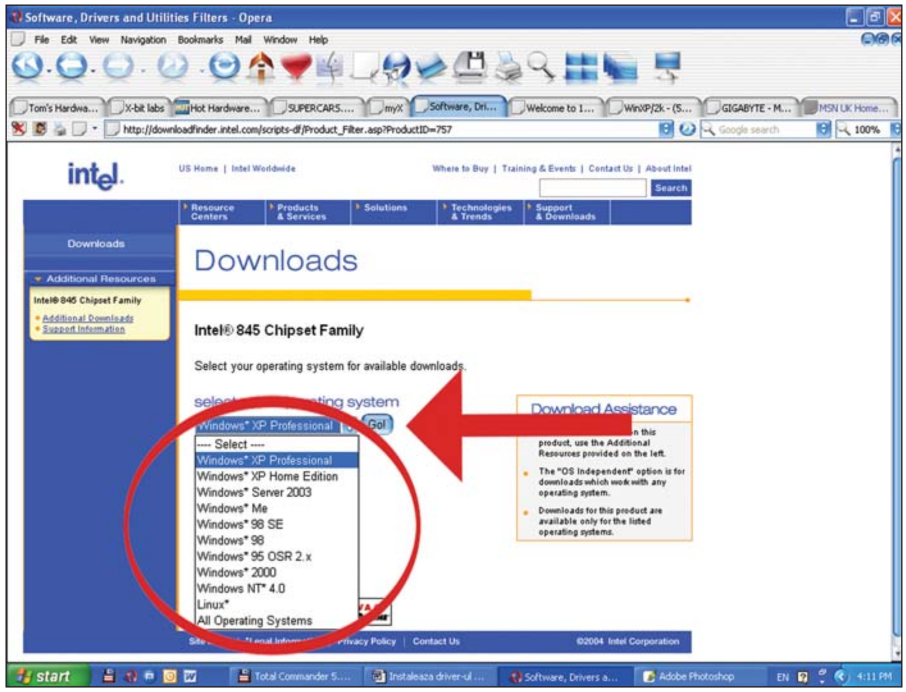


Pentru a găsi familiile de drivere pentru integratul tău, selectează în meniul din stânga secțiunea „chipsets"

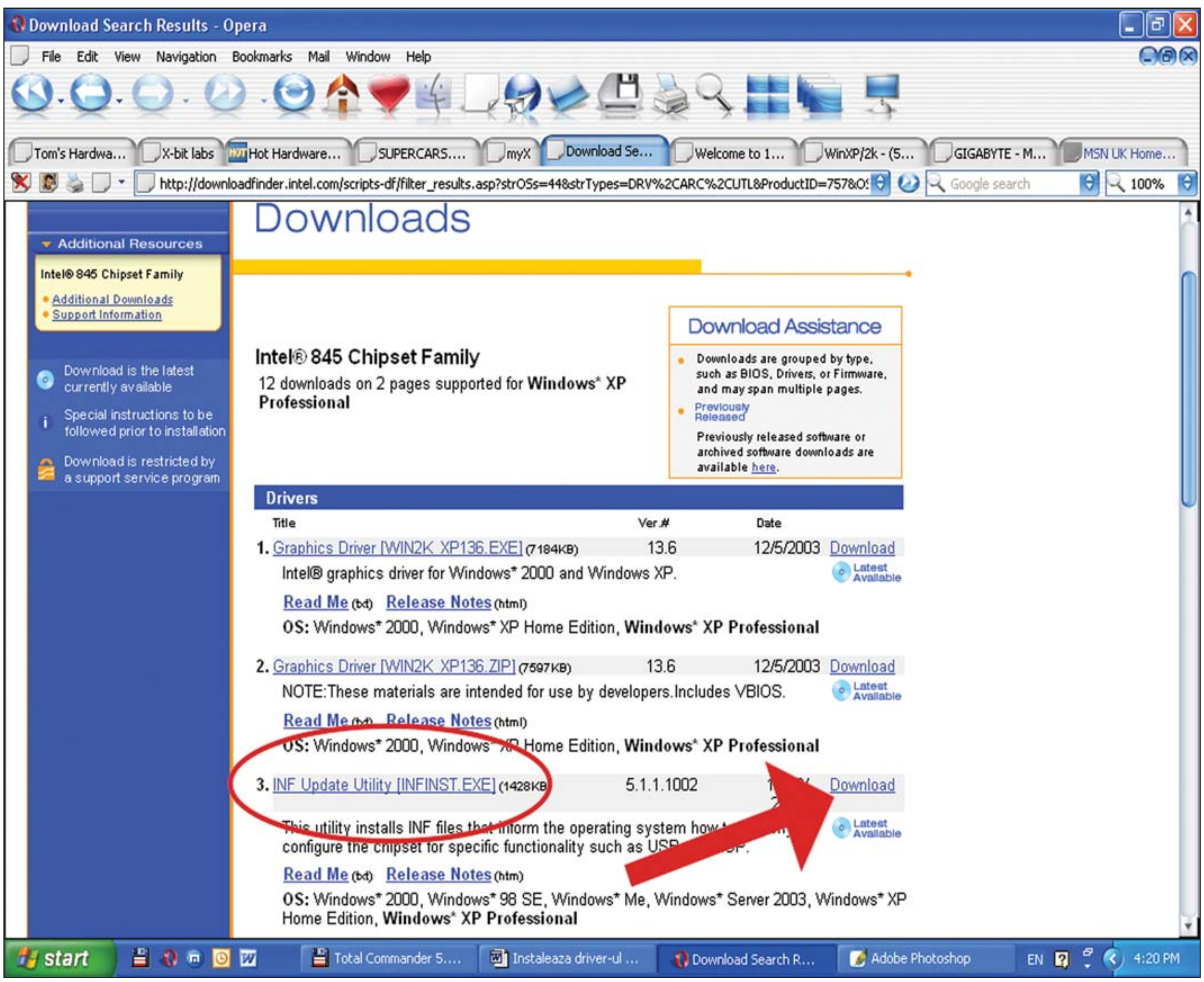
Windows 98, ME, 2000 şi WindowsXP. Pentru a-ţi uşura munca, am făcut capturi de ecran cu explicaţiile de rigoare. Pentru început îţi voi explica, pe capturile de ecran, cum trebuie să procedezi pentru a descărca driverul Catalyst pentru plăcile video cu chipset ATI RADEON.

Am o placã de bazã cu chipset Intel. Ce drivere trebuie sã instalez pentru ea?

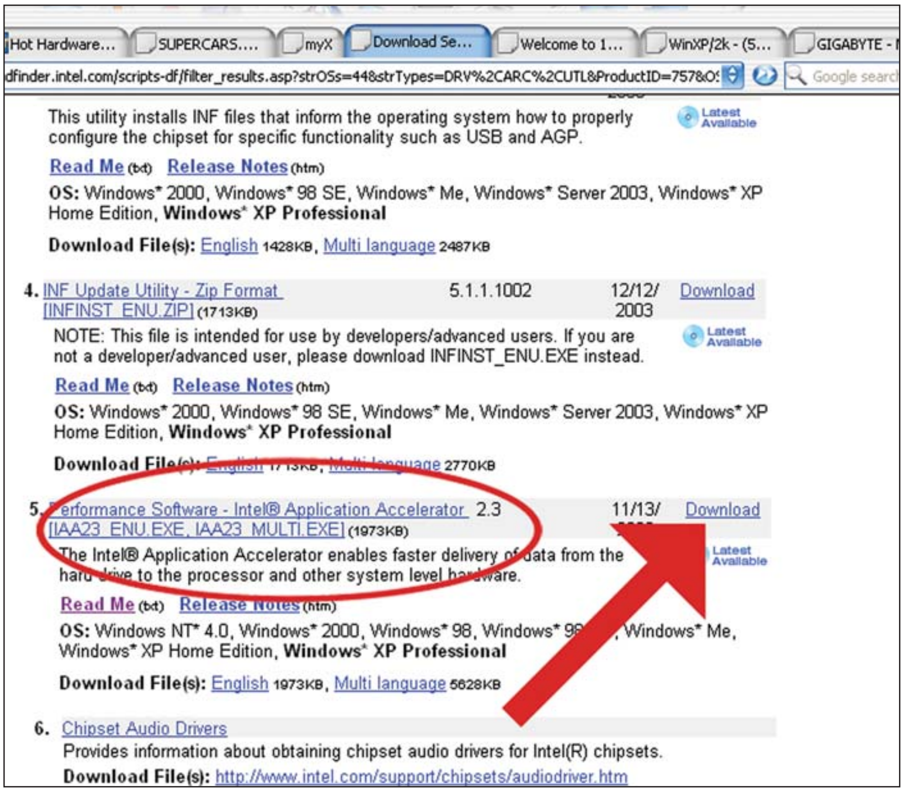
Pentru familia de chipset-uri 810, 815, 820, 840, 850, 860 şi 870 instalaţi fişierul INFINST.EXE (INF Update Utility) versiunea 5.1.1.1002 de pe situl Intel. Acest driver este compatibil cu toate sistemele de operare Windows. Există un program special pentru familia de chipset-uri mai vechi ca şi 810, 815, 820, 840, 850, pentru care poţi să instalezi programul Intel Application



După selectarea chipsetului trebuie să selectezi sistemul de operare pe care îl foloseºti



INF Update Utility [INFINST.EXE] - versiunea 5.1.1.1002 în acest caz - pentru integratele 845

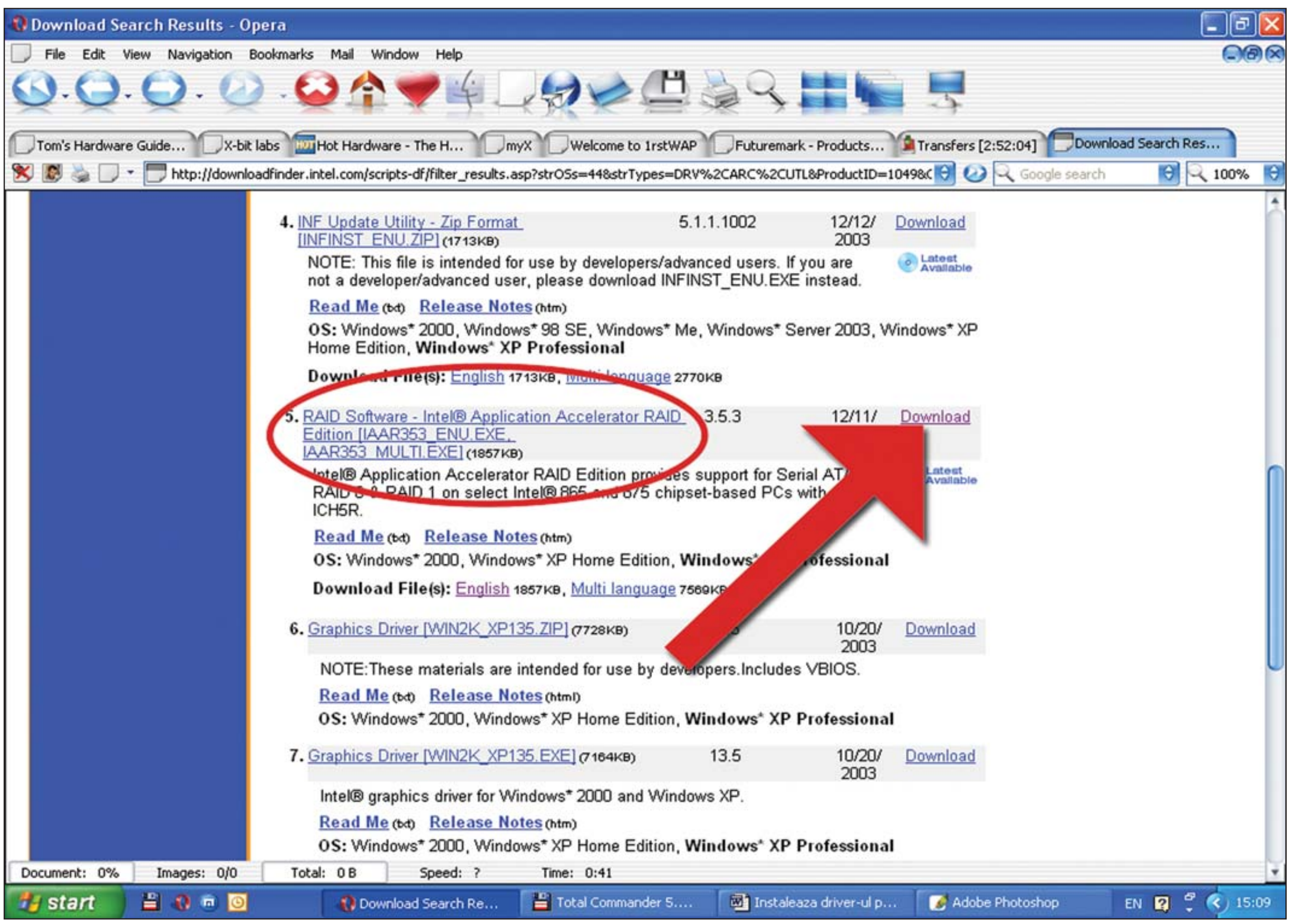


Pentru îmbunătăþirea performanþei sistemului îþi recomand să descarci ºi să instalezi ºi programul Intel Application Accelerator versiunea 2.3. Este numai pentru familiile de chipset-uri 810, 815, 820, 840 ºi 850

Accelerator versiunea 2.3. Acest program este proiectat să facă o legătură mai bună între hard disc şi procesor. Cu el, poţi fi sigur că sistemul tău va opera mai rapid. Există însă şi Intel Application Accelerator RAID pentru familia de integrate 865 şi 875. Ediţia Intel Application Accelerator RAID (Edition) oferă o mai bună stabilitate pentru Serial ATA RAID 0 şi RAID 1 în cazul chipset-urilor Intel® 865 şi 875 cu ICH5R.

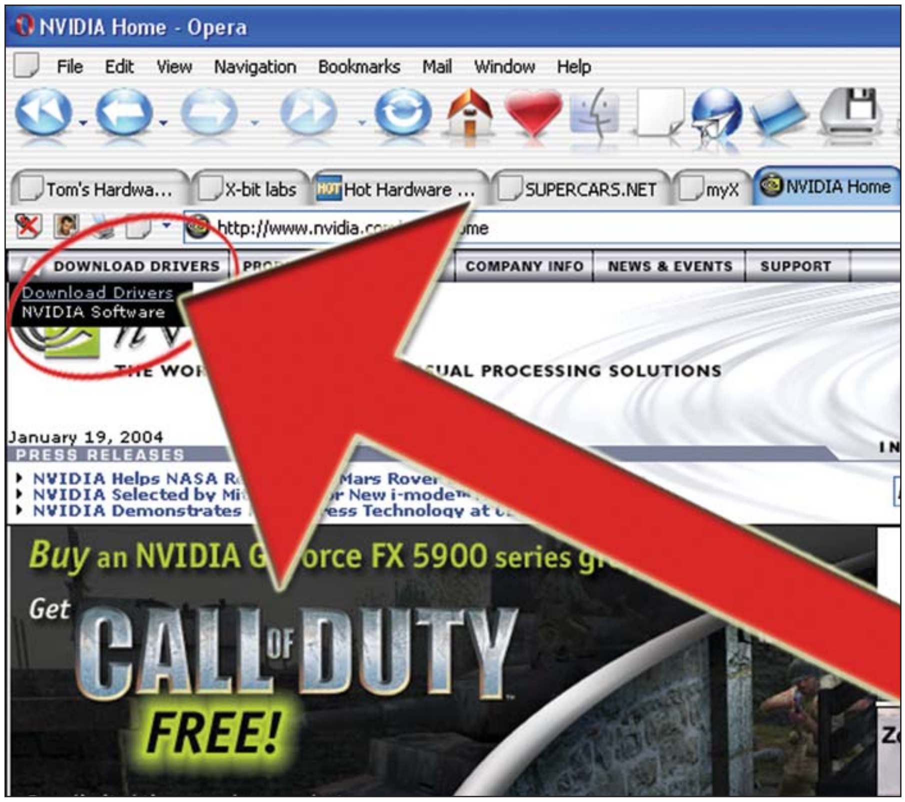
Am o placă de bază cu chipset nVIDIA - ce drivere trebuie să instalez pentru ea?

Pentru a descărca driverul corect pentru placa ta de bază cu chipset nVIDIA intră pe situl **www.nVIDIA.com**. Dacă ai descărcat driverul de la nVIDIA versiunea 2.41 sau 2.42 şi ai avut probleme cu acesta, eu îţi recomand să descarci şi să instalezi versiunea 3.13. Dacă ai versiunea pentru Windows XP în limba engleză, atunci descarcă versiunea U.S. English de 12,9MB, iar dacă ai versiunea de WinXP în altă limbă decât cea engleză, atunci



Intel Application Accelerator RAID este numai pentru familia de integrate 865 ºi 875

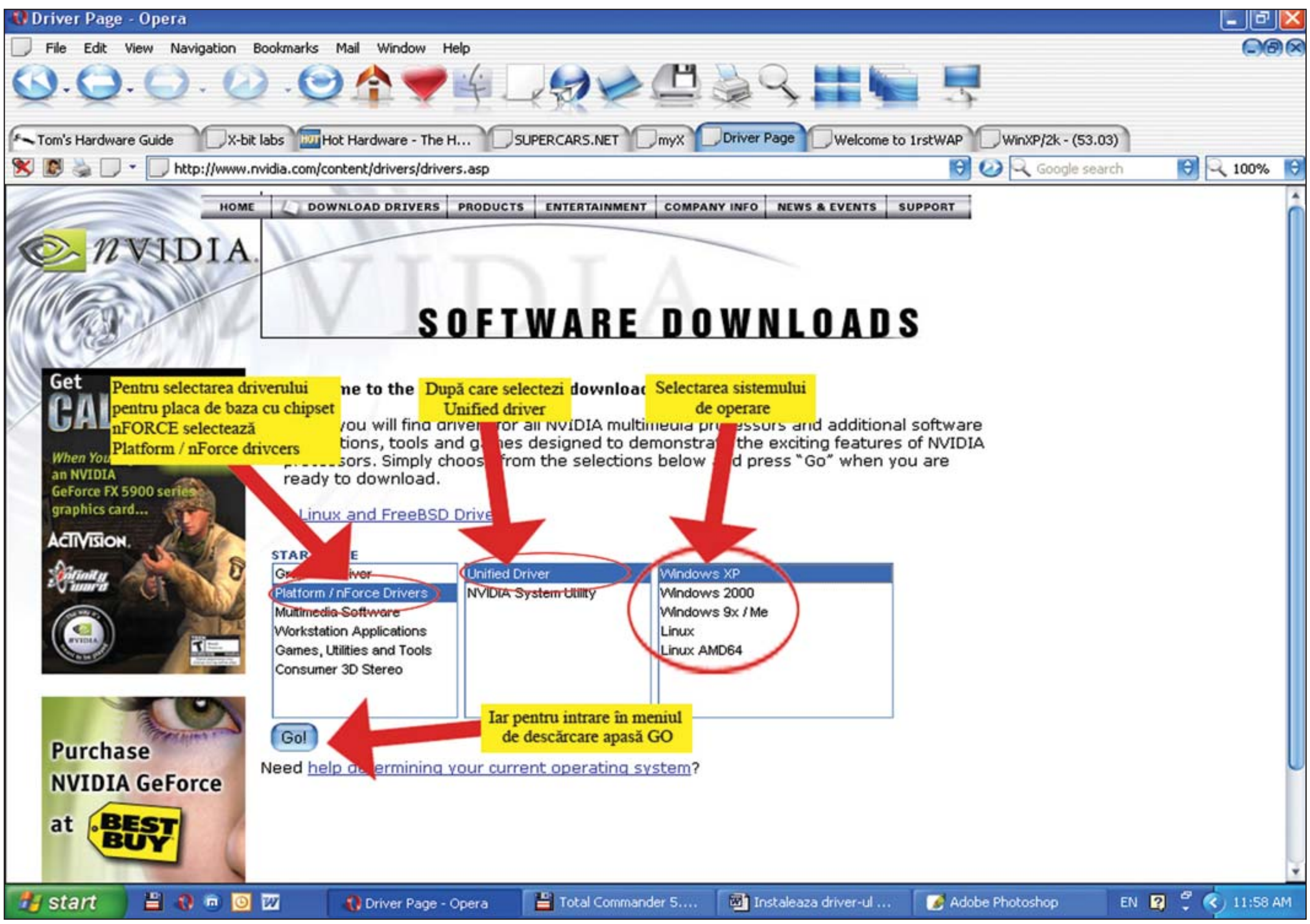
descarcă versiunea International de 25,4 MB. Toate versiunile au certificat WHQL. Pentru a instala driverul 3.13, trebuie să dezinstalezi actualul driver nForce iar sistemul va reporni. După aceasta instalează driverul 3.13. Pentru ca USB 2.0 să funcţioneze, trebuie să instalezi Service Pack 1 pentru Windows XP. Driverele audio nForce2 nu se vor instala pentru placa de bază Chaintech 7NJS. Te invit să instalezi driverele care se află în pachetul plăcii! Este prima versiune NVIDIA care are driver pentru controlerul IDE pentru Windows XP şi Windows 2000. Din nou, pentru a-ţi uşura munca, am făcut capturi de imagine cât şi indicaţii cum trebuie să procedezi la descărcarea acestuia.



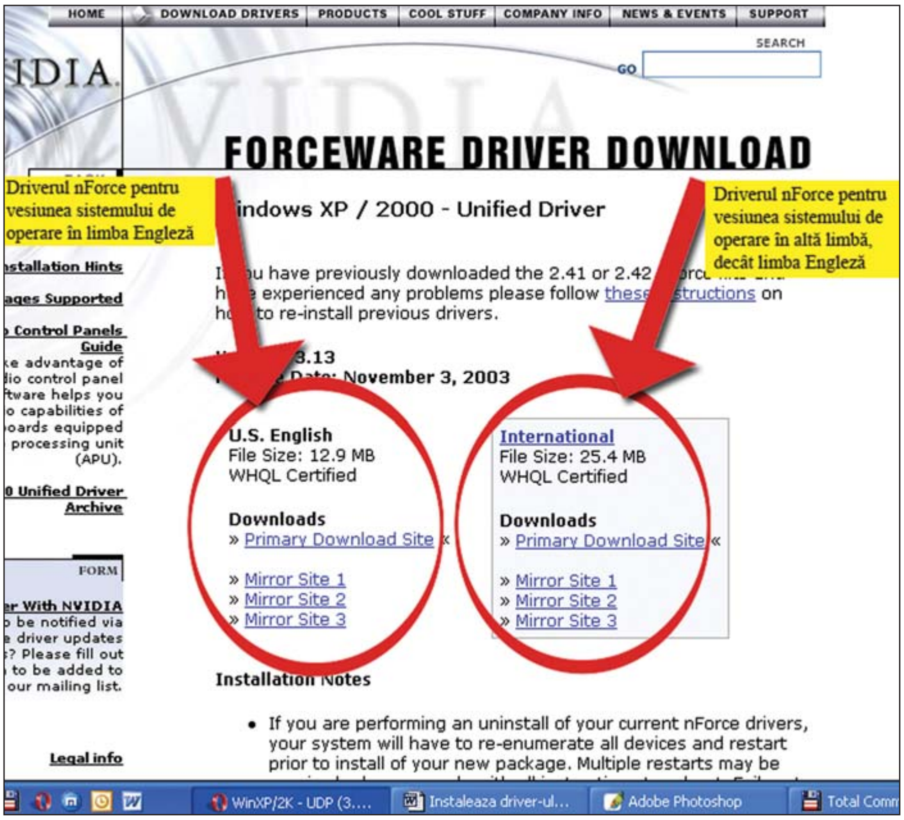
Pentru a descărca ultimul driver nVIDIA pentru plăcile de bază cu integrat Nvidia NForce2 intraþi pe situl NVIDIA la secþiunea Download Drivers

Am placã de bazã cu chipset VIA - ce drivere trebuie sã instalez pentru ea?

Pentru a descărca driverul corespunzător pentru placa ta de bază cu chipset VIA, intră pe situl **www.via.com.tw**. Driverele VIA Hyperion sunt bune (necesare) pentru orice chipset VIA şi sunt compatibile cu orice sistem de operare Windows. Numele "Hyperion" a fost



Cum selectezi driverul potrivit pentru placa ta de bază cu chipset NVIDIA

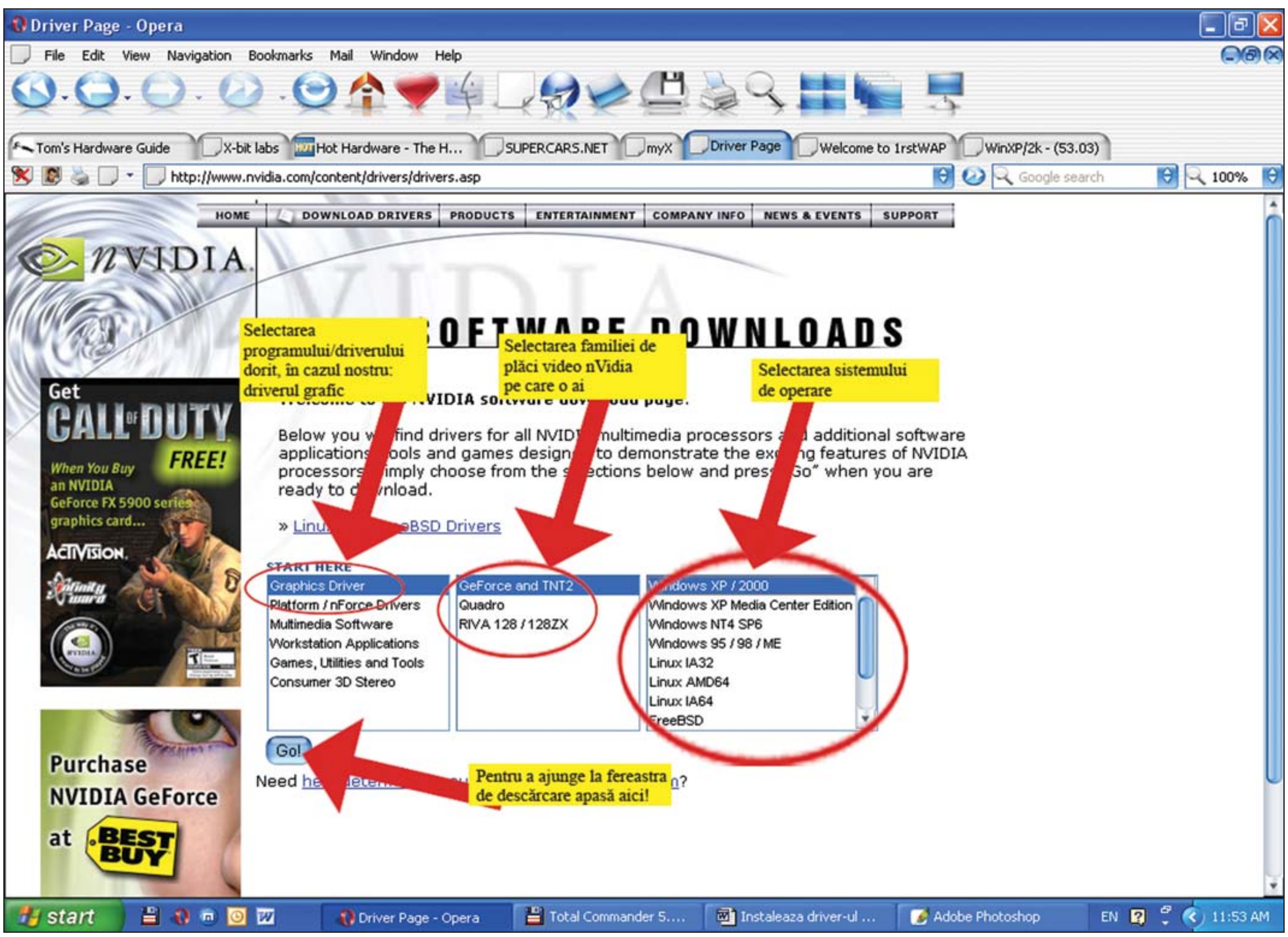


Descarcă driverul potrivit pentru sistemul tău de operare

adăugat la driverul „4in1" în decembrie 2002. Trebuie să menţionez că sistemele de operare Win95/98/98SE sunt destul de vechi şi că driverele actuale VIA nu se mai optimizează pentru acestea. Însă, dacă mai foloseşti vechile sisteme de operare Windows 95/98/98SE îţi recomand să instalezi VIA 4in1, versiunea 4.35, pe care o găseşti la adresa **www.hardtecs4u. com/files/via/**. VIA Hyperion 4in1 versiunea 4.51 a fost lansată pe 2 decembrie 2003. După descărcare va trebui să despachetezi fişierul .ZIP pentru a putea instala driverul. În această versiune, a fost rezolvată o problemă de scriere care eşua în condiţii speciale. Compania VIA a specificat pe sit că nu este nevoie să instalezi o nouă versiune VIA Hyperion dacă sistemul tău este stabil, însă eu îţi recomand să instalezi ultima versiune.

Instalarea driverelor, dezinstalarea lor

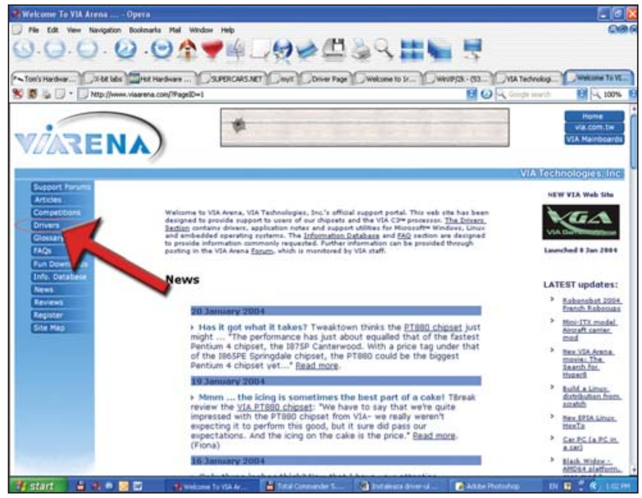
Instalarea driverelor este simplă: după download se instalează singure dacă sunt executabile, iar dacă sunt împachetate în



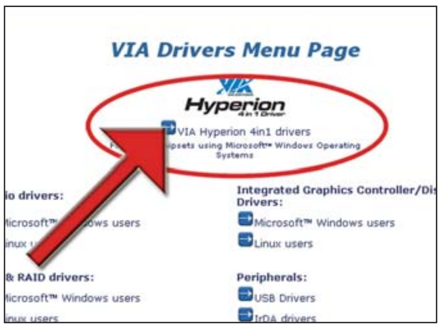
Cum selectezi driverul potrivit pentru placa ta video cu chipset NVIDIA



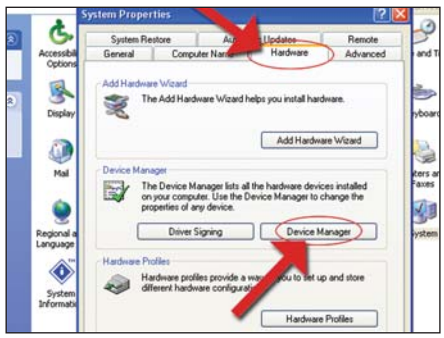
Pentru a descărca ultimul driver VIA pentru plăcile bază cu integrat VIA, intră pe situl VIA la secþiunea Technical support...

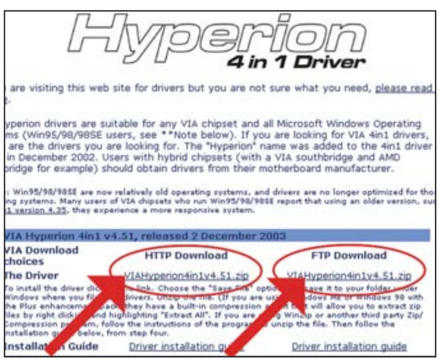


... după care selectează secþiunea Drivers

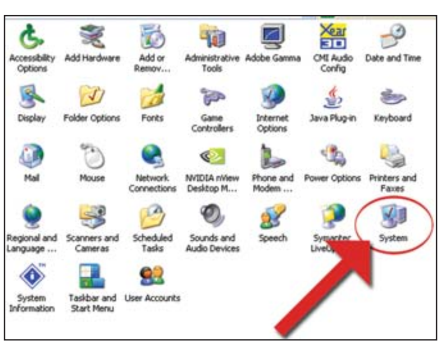


Pentru a ajunge în meniul de descărcare a driverelor, apasă pe butonul VIA Hyperion 4in1 drivers



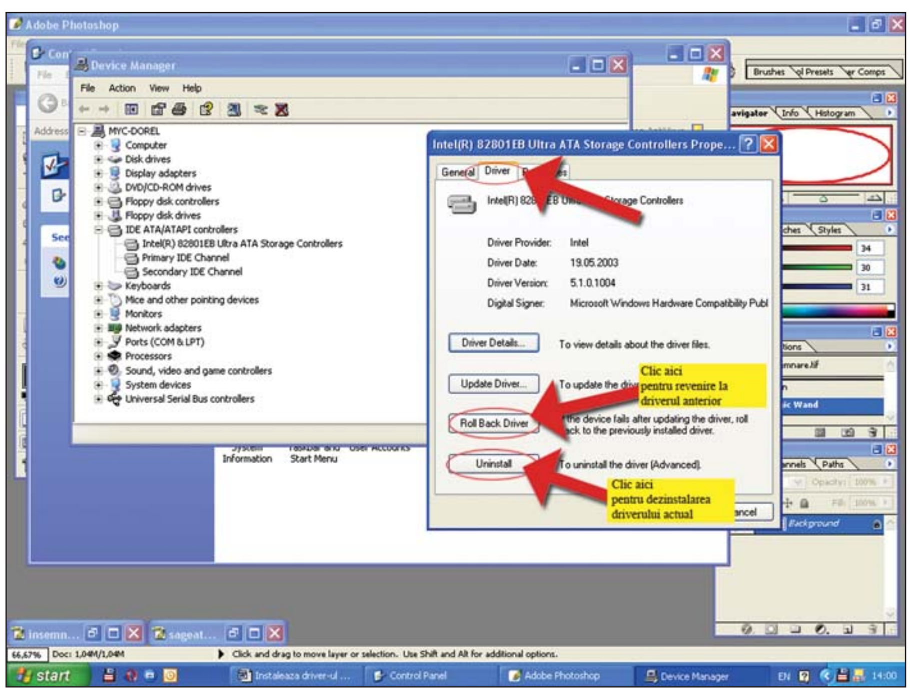


Iar pentru descărcare apăsaþi pe VIAHyperion4in1v4.51.zip



.zip sau .rar va trebui să le dezarhivezi manual şi să le instalezi după aceea. Dezinstalarea lor se poate face din [Control Panel] - [Add/Remove Programs] în special (pentru driverele instalate) pentru următoarele chipset-uri sau procesoare grafice: NVIDIA nForce, VIA, NVIDIA NV, ATI RADEON, ATI. O altă posibilitate de dezinstalare este din [Control Panel] - [System] - [Hardware] - [Device manager], alegi driverul pe care doreşti să-l dezinstalezi, intri la [Driver] - şi pentru dezinstalare apasă [Uninstall], iar pentru revenire la driverul anterior apasă [Roll back Driver]. Eu însă îţi recomand să dezinstalezi versiunea veche a driverului înainte să instalezi driverul nou. Există un singur driver care nu se poate dezinstala şi care nu vă creează nici o problemă dacă instalaţi un altul nou peste el, şi anume cel pentru plăcile de bază cu chipset Intel, mai exact Intel INF. ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



Ghid de folosire ºi întreþinere a dischetelor

1.Nu lăsa niciodată dischetele în unitate, deoarece datele ar putea să se scurgă şi să corodeze mecanismele interioare ale drive-ului.

2.Dischetele trebuiesc rulate şi ţinute în suporturi pentru pixuri.

3.Dischetele trebuiesc curăţate şi parafinate cel puţin o dată pe săptămână. Particulele microscopice de metal pot fi îndepărtate cu un magnet puternic pe care îl mişti la 0,5 cm distanţă de dischetă. Aşchiile de metal care nu pot fi îndepărtate în acest fel, se înlătură cu vată de sticlă. Îndepărtează orice excrescenţă! Nu uita că, cu cât suprafaţa este mai uniformă, cu atât discheta se învârte mai rapid, iar accesul la date este instant!

4.Nu îndoi discheta decât dacă aceasta nu intră în unitatea floppy.

5.Nu poţi face o copie a unei dischete introducând-o într-un copiator! Dacă vrei să faci un back-up al datelor introdu două dischete în acelaşi drive. Astfel în momentul în care actualizezi un fişier, datele vor fi scrise pe ambele dischete.

6.Dischetele nu pot fi introduse sau scoase din unitatea floppy atâta timp cât lumina roşie este aprinsă. Dacă vei proceda astfel, datele nu vor mai putea fi citite. Câteodată lumina roşie rămâne roşie mult şi bine, rezultând blocarea sistemului. Dacă se întâmplă asta, s-ar putea să ai nevoie de două monezi de 5.000 de lei pentru a accesa unitatea floppy.

7.Dacă discheta este plină şi ai nevoie de ceva spaţiu în plus, scoate discheta din unitate şi scutur-o energic timp de două minute. Acest proces rezultă în compresia datelor şi eliberarea de spaţiu. Atenţie! Înainte de a începe scuturarea acoperă cu scotch toate locurile deschise ale dischetei pe unde crezi că s-ar putea pierde date. (Un pont aici…: cu cât scuturi mai mult, cu atât rata de compresie va fi mai mare).

8.Timpul de acces la date poate fi substanţial redus, dacă vei face nişte găuri în carcasa dischetei, furnizând astfel mai multe puncte de acces.

9.Din când în când foloseşte un insecticid pentru a preveni răspândirea bug-urilor.

10. Cu cât vei folosi o dischetă mai rar, cu atât va trebui să cumperi altele mai des.



Scurt ghid al limbajelor de programare

Proliferarea limbajelor moderne de programare (care "împrumută" facilităţi unele de la celelalte) ne pune adesea în dificultate în momentul în care trebuie să ne amintim ce limbaj de programare folosim. De aceea m-am gândit că n-ar strica să publicăm un ghid care să-i ajute pe programatori în momentul în care se confruntă cu o astfel de dilemă.

Asadar...

Sarcina: împuşcă-te în picior

C: te împuşti în picior

C++: creezi în mod accidental o duzină de instanţe ale tale şi le împuşti pe toate în picior. Asistenţa medicală nu şi-ar avea rostul din moment ce nu ştii care sunt copii şi care doar arată spre altul şi spun "Cel de acolo, acela sunt eu!"

FORTRAN: Te împuşti în fiecare deget de la picior în mod repetitiv până nu-ţi mai rămâne nici un deget, după care treci la celălat picior... dacă rămâi fără gloanţe, nu te da bătut!

PASCAL: compilatorul nu o să te lase să te împuşti în picior

ADA: după ce ţi-ai ambalat frumos piciorul, încerci să încarci uşor pistolul, să apeşi pe trăgaci, să urli şi să te împuşti în picior. Când încerci însă să faci asta, descoperi că nu poţi, deoarece piciorul tău nu-i de tipul potrivit.

LISP: Tragi în anexa care ţine arma cu care tragi în anexa care ţine arma cu care tragi în anexa care ţine arma cu care tragi în anexa care ţine arma cu care tragi în anexa....

FORTH: Picioară-te în împuşcă...

PROLOG: îi transmiţi programului că vrei să fii împuşcat în picior. Programul îşi dă seama cum se face asta dar sintaxa nu-i permite să-ţi explice cum se face...

BASIC: te împuşti în picior cu un pistol cu apă. Pe sisteme mai mari continui până eşti scufundat în apă până la brâu...

VISUAL BASIC: se pare că tocmai te-ai împuşcat în picior, dar te-ai distrat aşa de bine când ai făcut-o încât nu-ţi mai pasă!

HyperTalk: Pune primul glonte al armei în stângul picior din partea de jos. Răspunde la rezultat.

MOTIF: îţi petreci vreo două săptămâni cu descrierea UIL a piciorului, glontelui, traiectoriei acestuia, precum şi la complicatele modele din partea dreaptă a pistolului. După încă două luni când te hotărăşti să apeşi pe trăgaci, pistolul crapă!

APL: te împuşti în picor, după care stai toată ziua şi te gândeşti cum s-o faci cu mai puţine caractere.

SNOBOL: dacă reuşeşti împuşcă-te în piciorul stâng, dacă nu, împuşcă-te în dreptu'…

UNIX: % ls

foot.c foot.h foot.o toe.c toe.o

% rm * .o

rm:.o no such file or directory

% ls

%

Concurrent Euclid: te împuşti în piciorul altcuiva...

370 JCL: trimiţi la MIS un document de 400 de pagini, explici exact cum vrei să te împuşti. După trei ani îţi primeşti piciorul bine prăjit…

PARADOX: nu numai că tu te poţi împuşca în picior, dar şi utilizatorii pot!

REVELATION: sigur o să te poţi împuşca în picior, imediat după ce o să-ţi dai seama la ce folosesc chestiile astea mici, argintii şi ascuţite…

ASSEMBLER: încerci să te împuşti în picior numai pentru a descoperi că întâi trebuie să inventezi pistolul, glontele, trăgaciul şi piciorul...

MODULA2: după ce îţi dai seama că nu poţi face nimic cu limbajul ăsta de programare, te împuşti în cap!

TEST : Cât de dependent eºti de PC-ul tãu?

Probabil că dacă citeşti acest articol, pe un birou din apartamentul tău zace un PC (sau un MAC) mai proaspăt sau mai obosit, în fine...

Probabil că nu o dată ai avut dispute cu cei din jur din cauza acestui "individ" care de multe ori îţi face zile fripte...

OK... Acum: te-ai întrebat vreodată cât de important este calculatorul în viaţa ta, sau care este gradul de dependenţă faţă de PC?

Testul pe care ţi-l propun în continuare are exact această menire: de a afla în ce măsură eşti dependent de calculator!

Ce PC ai acasă?

1. nu am
2. mic
3. mijlociu
4. mare

Câte PC-uri ai acasă?

1. nici unul
2. unul
3. trei
4. nu ştiu exact

Care e primul buton pe care apeşi dimineaţa?

1. butonul de la ceasul deşteptător
2. întrerupătorul de pe perete
3. butonul de la vasul de toaletă
4. POWER

Care e cea mai mare grijă a ta azi?

1. Iese oare nevsată-mea astăzi din spital?
2. A trecut fiică-mea corigenţa la mate?
3. Ultima zi la serviciu?!
4. Am făcut un back-up?

Când vezi pe stradă o tipă cu sâni mari, cum reacţionezi?

1. Ce balcoane are!
2. Ce posibilităţi are!
3. Ce frumuseţi!
4. Ce sisteme de operare!

Dintre următoarele cadouri pe care-l preferi?

1. O carte veche de 999 de ani.
2. Un parfum ARMANI cu aromă de trigotoboloprina farensis.
3. O bicicletă cu o roată mai mare în faţă şi una mai mică în spate.
4. Un DVD-RW Plextor cu MP3 Player.

Care e mâncarea ta preferată?

1. Sărmăluţe cu smântânică de Maramureş, totul în sos de miel uşor afumat.
2. Trufe.
3. Caviar scăldat în vin de Bordeaux.
4. Chipsuri şi pizza cu Fanta.

Cum reacţionezi când nevasta îţi spune să închizi calculatorul?

1. Stingi calculatorul.
2. Te agiţi, şi-i spui: "Încă cinci minute iubito!"
3. Te enervezi şi spargi ultimul bibelou.
4. Nu reacţionezi.

Ce ai face dacă ţi s-ar strica PC-ul?

1. L-ai duce la service.
2. Te-ai împuşca.
3. Ai împuşca pe altcineva.
4. L-ai repara singur.

Who's „the man"?

1. George Bush.
2. Keanu Reeves.
3. Michael Jackson.
4. Bill Gates.

Ok. Dacă ai ales prima variantă de răspuns ai acumulat 2 puncte, dacă ai ales-o pe a doua ai 3 puncte, dacă ai ales a treia variantă ai 4 puncte, iar dacă ai preferat varianta a patra ai 5 puncte. Totalizează răspunsurile la cele 10 întrebări şi vezi în ce categorie te încadrezi.

10 - 15 puncte: Ce-i ăla PC?

16 - 25 puncte: Tocmai ţi-ai achiziţionat un PC. Încă mai ai şanse...

26 - 35 puncte: Eşti de mult timp în domeniu. PC-ul e la fel de important ca serviciul, meciurile, mâncarea sau somnul.

36 - 45 puncte: Dacă nu eşti încă divorţat, nu dispera! Dacă ai copii, uită-i! Dacă încă lucrezi…

46 - 50 puncte: Cei care au obţinut acest punctaj… ştiu ei ce ştiu… Pentru cei care nu au obţinut acest punctaj, o să afle răspunsul când o să obţină şi ei punctajul „ăsta"...

My Recycle „GIÃUK"

George Bush, Bill Clinton şi Bill Gates călătoreau într-un avion care, la o curbă, s-a prăbuşit...Cei trei au murit şi-au ajuns în Rai, unde Domnul i-a întrebat pe rând:

- George, ce ai să-mi spui?
- Doamne am avut grijă de poporul american, i-am apărat, bla bla...
- Bine George, treci la dreapta mea!
- CLinton, tu?
- Doamne, ştiu că-s păcătos dar am avut măcar grijă de stratul de ozon, bla bla...
- Bine Clinton, treci la dreapta mea!

Continuarea în imaginea alăturată:





Au trecut 11 ani de cand a apărut fenomenul numit Doom, care a scris regulile genului Fps, cu anii apărând o mulţime de clone ale acestuia, iar acum, după o aşteptare de peste 2 ani, şi după mai multe amânări se apropie, în sfârşit, lansarea celei de-a treia părţi.

Au apărut numeroase trailere, iar anul trecut a apărut pe net chiar şi un "pre-alfa release" al jocului, pe care, sunt sigur că cei mai mulţi dintre voi l-aţi jucat deja, sau cel puţin aţi avut ocazia de a-l admira. Însă nu trebuie uitat faptul că această variantă este un "pre-alfa release", ceea ce înseamnă că engine-ul jocului nu este optimizat, AI-ul nu este total implementat, fizica jocului nu este cea finală, sunetul lipseşte în anumite momente, iar texturile nu sunt nici pe departe cele finale, jocul rulând cu puţine fps-uri chiar şi pe sisteme high-end. Au circulat zvonuri cum că jocul ar fi optimizat pentru DirectX 9, nimic nu ar putea fi mai neadevărat, din moment ce engine-ul jocului foloseşte OpenGL, astfel că problema DirectX-ului iese din discuţie.

În ceea ce priveşte povestea jocului, aceasta nu se vrea a fi o continuare a primei părţi, ci mai degraba o repovestire a acestuia, în acest scop cei de la ID Software au angajat un scriitor profesionist, Matt Costelo, responsabil pentru titluri ca "Eleventh Hour" sau "The 7th Hour". Locul unde se petrece acţiunea jocului este un centru de cercetări de pe Marte, unde se experimentează cu "tehnologia porţilor de transport pe distanţe vaste în Univers", dar ceva merge prost iar cercetătorii deschid o poartă spre iad, de unde năvălesc valuri de monştri, iar tu eşti transpus în rolul unui soldat trimis să afle de unde vin aceşti monştri şi să-i oprească, cu orice preţ!

Punctul forte al jocului îl reprezintă însă atmosfera de groază creată de nivelele întunecate, claustrofobice, cu texturi predominant gri-metalice, cât şi de sunetul Dolby Digital 5.1 implementat. Grafica jocului este splendidă, aducând la viaţă cei mai înspăimântători monştri pe care mintea umană i-a plăsmuit vreodată, sunetele acestora având darul de a adăuga o notă şi mai terifiantă întregii atmosfere a jocului.

Nu în ultimul rând ar fi de menţionat umbrele din joc, care par izbitor de reale, având un rol foarte important pe tot parcursul jocului, jucătorul având acum posibilitatea de a se baza pe umbre pentru a identifica posibilii inamici, sau se poate folosi de ele pentru a se ascunde de anumiţi monştri, dându-i astfel jucătorului răgazul necesar pentru a elabora o tactică adecvată situaţiei. Unii inamici vor sparge pereţii pentru a ajunge la tine, în timp ce alţii vor sta ascunşi în cele mai întunecate colţuri, aşteptând momentul oportun pentru a te surprinde cu garda lăsată, aşa că ar fi bine să-ţi păzeşti mereu spatele!

Fizica jocului va fi reală, detecţia de coliziune fiind pe bază de pixel-per-pixel, astfel engine-ul jocului imită realitatea extrem de fidel.

Numeroase zvonuri au circulat pe net despre cerinţele de sistem; acum lucrurile s-au mai clarificat puţin, şi noi informaţii au fost date publicului. Astfel, după spusele lui John Carmack (programatorul principal de la Id), sistemul minim pentru a rula jocul ar fi un porcesor AMD sau Intel la 1000 Ghz, 256 Mb Ram, placa video Geforce 3 Ti 200. Dar până la apariţia jocului nimic nu e sigur, nici măcar o variantă demo sau trailere noi nu vor apărea, cei de la Id dorind probabil să creeze un impact cât mai mare asupra publicului la data lansării jocului.

Concluzia la care am ajuns este că 2004 va fi anul în care o legendă îşi va face apariţia pe scena aglomerată a jocurilor, un joc care va redefini standardele actuale, şi le va ridica, cu siguranţă, la un alt nivel. ■

Mada Cristian
b_real@rdslink.ro







Cuprinsul numărului următor:



Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ.
Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

MyCOMPUTER



COMPUTER TO PRINT
AFACERI TEHNICA ARTA
NOUTĂȚI
ȘTIRI